مقدمة إلى وسائل الإعلام الجديدة والثقافات الإلكترونية

براموود كيه نايار

مقدمة إلى وسائل الإعلام الجديدة والثقافات الإلكترونية

تأليف
برامود كيه نايار

ترجمة
جلال الدين عز الدين علي

مراجعة
نيڤين عبد الرؤوف



مقدمة إلى وسائل الإعلام الجديدة والثقافات الإلكترونية

برامود كيه نايار

An Introduction to New Media and Cybercultures

Pramod K. Nayar

الناشر مؤسسة هنداوي
المشهرة برقم ١٠٥٨٥٩٧٠ بتاريخ ٢٦ / ١ / ٢٠١٧

يورك هاوس، شييت ستريت، وندسور، SL4 1DD، المملكة المتحدة
تليفون: ٨٣٢٥٢٢ ١٧٥٣ (٠) ٤٤ +
البريد الإلكتروني: hindawi@hindawi.org
الموقع الإلكتروني: https://www.hindawi.org

تصميم الغلاف: ليلى يسري

الترقيم الدولي: ٩٧٨ ١ ٥٢٧٣ ١٧٤٠ ٦

صدر الكتاب الأصلي باللغة الإنجليزية عام ٢٠١٠.
صدرت هذه الترجمة عن مؤسسة هنداوي عام ٢٠١٩.

المحتويات

مقدمة وشكر وتقدير

هذا الكتاب مقدمة عن تشكيلةٍ مذهلة من الظواهر التي تَنبثِق ويتحدَّد مصيرُها اعتمادًا على التكنولوجيا، تُسمَّى الثقافات الإلكترونية. وينصبُّ اهتمام الكُتَّاب على البيئات الرقمية المتصلة فيما بينها، التي تُشكِّل الكثير من ملامح حيواتنا المعاصرة؛ من الهواتف الخلوية، إلى الألعاب المتعدِّدة اللاعبين، إلى التراسُل الفوري والبريد الإلكتروني. لقد أوجدتْ تكنولوجيا الاتصالات عوالمَ داخل عالمنا المادي، تعرَّضتْ فيها الأجساد والمحادثة والهُويَّة والعلاقات الاجتماعية والبِنى الأُسرية وعملية جَمْع المعلومات والمشاركة السياسية جميعًا إلى تغيير جذري.

نُشرَت أقسامٌ من هذا الكتاب في أشكالٍ أسبقَ في أماكنَ متنوِّعةٍ، ويُعاد طبعُها هنا في صورة منقَّحة بتصريحٍ كريمٍ من المحرِّرين.

ظهرت أجزاءٌ من الفصل الثاني في هيئة مقال بعنوان «الوحشي الجديد: الفنون الرقمية، والفنون الجينومية، والجماليات» في مجلة «نبيولا» المجلد الرابع، العدد الثاني (٢٠٠٧)؛ على الموقع www.nobleworld.biz.

وظهرت أجزاءٌ من الفصلين الثاني والثالث في هيئة مقال بعنوان «السرد التخيُّلي للعتاد الرطب: السَّايبربَنك وأيديولوجيات الأجساد ما بعد البشرية» في مجلة «آي سي إف إيه آي جورنال أف إنجليش ستديز»، المجلد الثالث، العدد الثاني (٢٠٠٨): ٣٠–٤٠.

وظهرت أجزاءٌ من الفصل الخامس في هيئةِ مقالٍ بعنوان «الإنترنت الجنسي» على موقع «إي سوشالساينسز ووركينج بيبرز» (www.esocialsciences.com/Articles/displayArticles.asp?Article_ID=1391 بتاريخ ٢١ فبراير ٢٠٠٨) وكذلك «أجساد وفضاءات: قراءة النساء في/والثقافة الإلكترونية»، في مجلة «إن-بتوين»، المجلد الخامس عشر، العدد الأول (٢٠٠٦): ٣–٢١.

وظهر الفصل السادس في هيئة مقال بعنوان «وسائل الإعلام الجديدة، النصية الرقمية والفضاء العام: قراءة «السايبرموهالّا»» في مجلة «بوستكولونيال تِكِسْت»، المجلد الرابع، العدد الأول (٢٠٠٨)؛ journals.sfu.ca/pocol/index.php/pct/article/view/786/ .521

وظهر الفصل السابع في هيئة مقال بعنوان «الثقافة الإلكترونية الساعية إلى حِقبة ما بعد الاستعمارية: العِرق، والإثنية ودراسات الإنترنت النقدية» في مجلة «ليتكريت»، المجلد الرابع والثلاثين، العدد الأول (٢٠٠٨): ٣–١٥.

كما قُدِّمت أجزاء في هيئة محاضرات في معهد مودرا للاتصالات، في مدينة أحمد آباد بالهند، في يونيو-يوليو ٢٠٠٨، وأنا ممتنٌّ لريتا كوثري وأتول تاندان لدعوتي إلى معهد مودرا للاتصالات.

ودَيْني الأكبر لجين فارجونولي من مؤسسة وايلي-بلاكويل، وهي التي استجابت لاستفسار موجز بشأن سلسلة أخرى، ودشَّنت ما أصبح مشروعًا لإصدار كتابَيْن. وأَدين بفضل كبير لتشجيعها السخي وحماسها الملْهِم (الذي تدلُّ عليه رسائلها الإلكترونية الُمرمَّزة بالألوان، والخطوط المتنوعة، والوجوه المبتسمة).

أما مارجوت مورس في وايلي-بلاكويل فاعتنت بالتفاصيل بصدر رحْب، وأصبح هذا الكتاب أحسن بفضل إسهامها.

كما أشعر بامتنانٍ غامر لعناية صديقتي آنا كوريان بالتفاصيل، وتوزيعها الحصيف لمواد الكتاب، وروح الزمالة، والمودَّة التي لا حدودَ لها.

ولبريدجيت لي ميسنجر أُوجِّه الشكر الجزيل على تحريرها الصابر والمثابر للنص.

الكتاب تاريخ لكريم الفِعَال، وهذا الكتاب لا يشذُّ عن هذه القاعدة. ويُشرفني أن أشكر الباحثين، وأمناء المكتبات، والأصدقاء الذين ساعدوني في الوصول إلى المواد، وشاركوني كتاباتهم، وأسهموا بسخاء في هذا المشروع، ومنهم: بادما براقاش من مجلة «إي سوشال ساينسز»؛ وجيان باجيرا من إدارة خدمة عملاء المجلات في وايلي-بلاكويل، التي أمدَّتني ببعض مقالات المجلات المهمة؛ وميسور جاجاديش من مركز مصادر المعلومات الأمريكي في شيناي بالهند؛ وبرايان يوثرز من جامعة تكساس في إلباسو؛ وأخيلا رامنارايان في جامعة ديتون؛ وثيا بيتمان في جامعة ليدز، التي أرسلت إليَّ بدراستها عن الثقافات الإلكترونية الأمريكية اللاتينية؛ ونيراجا سوندرمان التي وجدَتِ الوقتَ أثناء عملها البحثي لتقرأ فصولًا مختارة وتُعلِّق عليها (ولم تجد فيها الكثير من الأهوال أو «الفظاعات»).

وعليَّ توجيه شكر خاص إلى: كولين هاريسون، ومَدْرسة الإعلام والفنون النقدية والإبداعية في جامعة ليفربول جون مورس بالمملكة المتحدة على دعوتي بصفة أستاذ زائر عام ٢٠٠٨، وإلى الأصدقاء الجدد هناك: تيموثي آشبلانت، وإلسبيث جراهام، وجو موران، وبيل آدمز؛ وإلى إيمي أندرسون ومؤسَّسة الهند (وخصوصًا هاريش تريفيدي) على استضافتي بصفتي أستاذًا زائرًا في جامعة ديتون، في أوهايو، في سبتمبر-أكتوبر ٢٠٠٨؛ وإلى أخيلا رامنارايان من إدارة اللغة الإنجليزية في الولايات المتحدة على صداقتها ومساندتها؛ وإلى المجلس الهندي للعلاقات الثقافية، على دعم الرحلة؛ وإلى الهيئات التحريرية لمجلات «رايتينج تكنولوجيز»، و«جورنال فور إنفورميشن تكنولوجي آند بوليتيكس»؛ وإلى المُحرِّرين والمُحَكِّمين في كثير من المجلات التي ظهرت فيها أقسام من هذا الكتاب: «إن-بتوين»، و«آي سي إف إيه آي جورنال أف إنجليش ستديز»، و«رايتينج تكنولوجيز»، و«بوستكولونيال تِكِسْت»، و«إي سوشالساينسز».

استفاد هذا الكتاب بقدْرٍ وافرٍ من قراءة دقيقة جدًّا (لكلٍّ من المُقترَح البحثي والنسخة الأولية) من جانبِ كثيرٍ من مراجعي وايلي-بلاكويل، الذين أجزلوا النصح، وقدَّموا مقترَحات بنَّاءة، وأبدَوْا في حالات قليلة ثناءً حارًّا. فأوجِّه إليهم شكري.

وكدأبي، أُزجي امتناني لأسرتي — والدَيَّ، وآي-بابا، ونانديني، وبراناف — على حِلْمهم، وتفهُّمهم، ومودتهم الدائمة خلال كتابة هذا الكتاب (هم وكثيرين غيرهم). ولولا عناية نانديني، بطبيعة الحال، لما كنتُ لأكتب على الإطلاق.

الفصل الأول

«قراءة» الثقافات الإلكترونية

خطة الفصل

- التعريف بالثقافات الإلكترونية
- مجتمع المعلومات
- المسائل الأساسية في دراسات الثقافة الإلكترونية:

  - العولمة، والرأسمالية التكنولوجية، والثقافات الإلكترونية
  - المادية والبدنية
  - الانقسام الرقمي
  - الحكم الإلكتروني
  - المجتمع المدني
  - حكم الفضاء الإلكتروني
  - الهُويَّة
  - العِرْق
  - الطبقة
  - النوع والميول الجنسية
  - الفضاء والجغرافيا
  - الخطر
  - المدينة الوسائطية وفضاء «الآخر»
  - الجماليات

- دراسات الثقافة الإلكترونية:
  - الأبعاد الإثنوجرافية للفضاء الإلكتروني
  - نظرية الأباراتجايست
  - الدراسات الثقافية

في ٣١ يناير ٢٠٠٨، قطعتْ مرساةُ سفينةٍ كابلات ممتدَّة تحت مياه البحر المتوسط. تضرَّرت بشدة خدمات الإنترنت والاتصالات عبْر العالم. وعانت الهند، التي كنتُ أكتب فيها، اضطرابًا في عملياتها القائمة على التعهيد (إس جوشي ٢٠٠٨). وفي نوفمبر ٢٠٠٨، حكى تقرير من وكالة الأنباء الهندية الآسيوية ذو عنوانٍ مُوحٍ وهو «غرام الحياة الثانية يُكلِّف زواج الحياة الأولى»؛ قصة زوجين بريطانيِّين كانا بصدد الطلاق بسبب علاقة غرامية كان الزوج يخوضها في موقع «سكند لايف» (حياة ثانية) في العالم الافتراضي: رفضت الزوجة أن تقبل عذره بأن الأمر «كان في نهاية المطاف غَرامًا في عالَم وهمي» (indianinfo.com). تُصوِّر الحادثتان فرضية هذا الكتاب: أن الفضاء الإلكتروني، والثقافة الإلكترونية، والواقع الافتراضي؛ كلها تبقى مترسِّخةً بعمق في ظروف مادية للغاية.

يذهب هذا الكتاب إلى أن للثقافات الإلكترونية والعوالم الافتراضية بُعدًا ماديًّا. وينتبه للخطابة والخطابات الصادرة من الثقافات الإلكترونية أو عنها، بينما يُنبِّه باستمرار إلى حقيقة أنَّ بِنى «العتاد الصلب» — من الأجساد، والمدن، والخرسانة، والكابلات، والمشاعر، وأماكن العمل، والعمال — التي تقوم عليها الثقافات الإلكترونية خاضعةٌ لآليات العِرْق، والطبقة، والنوع، والتفاوتات الاجتماعية، والحُكم، والظلم.

(١) تعريف بالثقافات الإلكترونية

تُستخدَم عبارة «الثقافات الإلكترونية»، بوصفها مصطلحًا مختصرًا؛ لتشمل ثقافات العقود الثلاثة الأخيرة من القرن العشرين المُتشابكة، والإلكترونية، والمتصلة فيما بينها. ومن المصطلحات الأخرى المستخدَمة: دراسات الإنترنت، ودراسات وسائل الإعلام الجديدة، ودراسات وسائل الإعلام الرقمية، ودراسات الثقافة الرقمية، ودراسات الثقافة الشبكية، ودراسات مجتمع المعلومات، ودراسات وسائل الإعلام المعاصرة. وتدلُّ كثرة المصطلحات المتاحة للاختيار من بينها على طبيعة الحقل العابِرة للتخصُّصات.

الفضاء الإلكتروني

يَصف الفضاء الإلكتروني العوالم والمجالات الناشئة عن تكنولوجيات المعلومات والاتصالات الرقمية. ويُنظَر إليه في هذا الكتاب على أنه منظومة من العلاقات والأفعال داخل فضاء الأجهزة الإلكترونية.

غالبًا ما يسمَّى الفضاء الإلكتروني أيضًا «فضاء المعلومات» أو «الفضاء التكنولوجي» (مَنْت ٢٠٠١: ١١). ويُعرَّف بأنه «الفضاءات الاجتماعية الجديدة التي تُغذِّيها تكنولوجيات المعلومات والاتصالات الْمُؤَتْمَتة والمتاحة عبْر الكمبيوتر» (هاكن ٢٠٠٨: ٢١٦). وتُشير الثقافة الإلكترونية، وَفق ما تُعرِّفها به «موسوعة وسائل الإعلام الجديدة»، إلى «الثقافات المشَكَّلة في الفضاءات الاجتماعية على الإنترنت أو المرتبطة بها» (كندال ٢٠٠٧).

من الناحية الفنية، تَشمل تكنولوجيات المعلومات والاتصالات عمليات جمع ومعالجة وتخزين واسترجاع ونقل المعلومات في صورة نصٍّ وفيديو وصوت ورسوم، لأغراض اقتصادية واجتماعية وثقافية وعلمية وسياسية بين الأفراد والجماعات والمؤسَّسات والدول. تُحوَّل المعلومات إلى صيغة رقمية، وتُنقَل من خلال تكنولوجيات متزايدة التلاقي؛ حيث يقدِّم الكمبيوتر الشخصي، والهاتف، والإنترنت، والوسائط المتعددة صورة متكاملة من صور الاتصال.

الثقافة الإلكترونية

البيئة الإلكترونية التي تَتلاقى فيها أشكال متنوعة من التكنولوجيات ووسائل الإعلام؛ ألعاب الفيديو، والإنترنت والبريد الإلكتروني، والصفحات التعريفية، والدردشات على الإنترنت، وتكنولوجيات الاتصال الشخصي (مثل الهواتف الخلوية)، وتكنولوجيات الترفيه والمعلومات المحمولة، والتكنولوجيات المعلوماتية الحيوية والطبِّية الحيوية.

يُنتَج الفضاء الإلكتروني أيضًا من خلال تطبيقات الوسائط المتعدِّدة؛ مثل الهاتف المحمول، والمراقبة الإلكترونية، وعقد الاجتماعات عن بُعد باستخدام الكاميرات. وإذ يتصفَّح المزيد من الناس الإنترنت من خلال هواتف آي فون، وإذ تشيع الهواتف الخلوية في كل مكان عبْر العالم، فمن الواجب إعادة تعريف «الفضاء الإلكتروني» نفسه. إذا كانت بيئات الواقع الافتراضي موضوعًا شائعًا لدى الدراسات الأكاديمية للثقافة الإلكترونية، فهي

لا تُشكِّل، كما تُوضِّح ليزا ناكامورا (٢٠٠٦) بحقٍّ، معظمَ خبرة مستخدمي التكنولوجيا الرقمية. المدوَّنات، والألعاب، والصفحات التعريفية، والتواصل الاجتماعي، والتسوُّق، والدردشة على الإنترنت، كل ذلك أهمُّ فيما يتعلق بالأمور المشتركة واليومية. وإذا ما أمَّلَت دراسات الثقافة الإلكترونية أن تستلهم من أُطُر الدراسات الثقافية — المستقرة في الحياة اليومية — فعليها أن تلتفت إلى الإنترنت الشعبي، لا إلى البيئات الشاذة في مَعامِل الواقع الافتراضي. ليس هناك ثقافة إلكترونية «واحدة»؛ فبالنظر إلى أن الثقافة الإلكترونية أصبحت مطبَّعة للغاية، ومطوَّعة، ومعدَّلة، ومستأنسة في حيواتنا اليومية، فهناك في الواقع ثقافات إلكترونية كثيرة، لعلَّ الإنترنت هو أكثرها شيوعًا. مع الهواتف المحمولة وهواتف الجيل الثالث، لدينا ثقافات إلكترونية في راحات أيادينا، ومنفذ إلى العالم الافتراضي. ومن ثَمَّ، يتعامل هذا الكتاب مع الثقافات الإلكترونية باعتبارها «تشكيلًا» ناتجًا عن كثير من البِنى، والأدوات، والأفكار، والأيديولوجيات المتصاحبة: الاقتصاد السياسي، والمعلومات، والتمويل العالمي، والرأسمالية، ومنطق السوق، وتراكيب الكوابل والأسلاك، والشاشات، وبطاقات الإس آي إم. وتَشتمِل الثقافات الإلكترونية على وفرة من المواقع والتطبيقات، من التطبيب إلى التعبئة، ومن الإباحية إلى السياسة، ومن الترفيه إلى أشكال الإدمان. ومع ذلك — وهذا هو لب الموضوع — فالمعلومات التي ترتبط بها الثقافات الإلكترونية في نقاط متنوعة وبطرق مختلفة، متصلةٌ بالظروف «المادية» للحياة الواقعية، وتُكرِّرها، وتُمدِّدها، وتُضخِّمها.

لا تُعامَل بيئة الفضاء الإلكتروني — من «فضاء» أنظمة الاتصالات المحمولة إلى عوالم الألعاب — خلال هذا الكتاب باعتبارها مجرَّد عالَم موازٍ، ولكن باعتبارها «امتدادًا» و«تضخيمًا» للعالم اليومي. فالإنسان في هيئة «أفاتار» (هُويةٍ على الإنترنت) في الفضاء الإلكتروني، ذي هُويات مختلفة ومُتعدِّدة، لا يكون منتشرًا وكأنه «مُشكَّل مجدَّدًا» بقدْر ما يكون إنسانًا مُتمدِّدًا. وليس ما بعد البشري شكلًا جديدًا مذهلًا، ولكنه نسخة معدَّلة من الإنسان كما ظلَلنا نعرفه.

الأفاتار

الأفاتار هو هُوية على الإنترنت، وعادة ما يكون تمثيلًا رسوميًّا للمُستخدِم في بيئة افتراضية، ويُمكن تعديله وجعله يُشبه أي شيء يرغب فيه المستخدِم، ويمكن أيضًا جعله يُؤدِّي حركاتٍ في بيئة الإنترنت. يأتي المصطلح بالصدفة من الميثولوجيا الهندوسية؛ حيث يرمز إلى إعادات تجسيد الآلهة

أو تجلياتها الأرضية (مظاهرها على الأرض). وربما كان استخدامه الأول في لعبة «هابيتات» على الإنترنت، التي أنتجتها شركة لوكاسفليمز، ويرجع تاريخها إلى ثمانينيات القرن العشرين.

الثقافات الإلكترونية «تشكيل» متصل بالسياقات والظروف المادية ومُدمج فيها. هذه الظروف تُنْتِج الفضاء الإلكتروني، وتُمدُّه بالمعلومات، بل تحكم طبيعته، وإنتاجه، وتَوَسُّعه، وتطبيقه. ويعني هذا أننا بحاجة إلى أن نرى الثقافات الإلكترونية مثل أي عملية «مناسبة» بِنيَةً ثقافية أخرى، تُحدِّد موضع العِرْق، والطبقة، والنوع، والميل الجنسي، والهُوية، وتُمثِّلها، وتمارس نفوذها عليها، وتؤثِّر فيها بطرق مميزة. توسِّع دراسات الثقافة الإلكترونية عمل النقد الثقافي والدراسات الثقافية بوضع الثقافات الإلكترونية في موقعها على اعتبار أنها تؤثِّر في هذه الهُويات الفعلية للأفراد، وتتأثَّر بها.

وبينما يُصبِح الإنترنت ووسائل الإعلام الرقمية والثقافات الإلكترونية «مطبَّعة»، ومستأْنَسة، ومدمَجة في الحياة اليومية للأفراد والمنظمات، نحتاج إلى فهْم الطريقة التي تؤثِّر بها في تلك الحياة اليومية. هل تمتلك كل أقسام المجتمع الدرجةَ (أو الطبيعة) ذاتها، من التحكُّم في العوالم الافتراضية والتمثيلات في هذه العوالم؟ هل الثقافات الإلكترونية مؤسَّسَة على النوع في الحيوات اليومية للأفراد؟ هذان السؤالان مهمان؛ لأنهما يكشفان عن كون الثقافات الإلكترونية منظومةً من الممارسات الاجتماعية. الثقافات الإلكترونية، كالفيلم أو التليفزيون أو الرياضة، تشكيلاتٌ ثقافيةٌ لها سياستها الثقافية الخاصة (المتصلة بالعِرْق، أو الاقتصاد، أو الطبقة، أو النوع). يُحلل هذا الكتاب الثقافات الإلكترونية بوصفها مُدمَجَة في صور القوة، أو مغلِّفة لها، أو منتِجة لها.

وحتى «نقرأ» الثقافات الإلكترونية، نحتاج إلى أن ننظر إليها على اعتبار أنها «ثقافة» تكنولوجية. لا يعامل هذا الكتاب الفضاء الإلكتروني بوصفه كِيانًا مستقلًّا، ولكن بوصفه كيانًا متصلًا بالعالم المادي، بكل مشكلاته وهمومه الحاضرة. وبينما تُحدِّد الثقافات أي أشكال من التكنولوجيا تتطوَّر، فهذه التكنولوجيات بدورها تُشكِّل الثقافات. ليست التكنولوجيا، بعبارة أخرى، مجرد ناتج أو سبب للثقافة، ولكنها «كلاهما»؛ فهي تحدِّد الثقافة التي تتطوَّر فيها، وتَتَحدَّد بفعلها. ثمة روح ومنطق لأي تكنولوجيا معينة يتغذيان من المجتمع والثقافة ويغذيانهما. بعبارة أخرى، على المرء أن يضع أي تكنولوجيا «داخل» سياقاتها «المادية» المحدَّدة. التكنولوجيا جميعها، حسب هذه القراءة، محكومة بسياق.

ليست التكنولوجيات شيئًا موجودًا وحسب، بل هي جزء أساسي من حيواتنا، ومندمجة في الشأن اليومي. إن التكنولوجيات «مستأنسة» (سيلفرستون وهادون ١٩٩٦)، وهي، في المقابل، تُوجِّه الطريقة التي ندير بها حيواتنا اليومية «من حولها». وبالإضافة إلى امتلاك التكنولوجيات قيمةً ذرائعية، فهي تمتلك أيضًا قيمًا ثقافية — من الوجاهة، والأمان، والتآلف الاجتماعي — تُوجِّه باطرادٍ تصميم الأجهزة التكنولوجية وتَطوُّرها.

لا بد للهاتف المحمول أن يكون أكثر من هاتف؛ إذ يجب أن يكون بمنزلة مفكرة شخصية، ومؤشِّر صحي، أو جهاز ترفيه، ورمز للمكانة. ولذا يحتاج المُصمِّمون إلى التنبُّه لتلك القيم التي صارت مهمة وجُعِلت مرغوبة في ثقافةٍ ما، وأن يدمجوا تلك القيم في «الشيء» الذي يُصمِّمونه. ولهذا السبب يُصبِح لذلك «الشيء» أبعادٌ أكبر؛ فهو يمثِّل التطلعات، وخيارات أسلوب الحياة، والقيم الثقافية، والشعور (بيَّنت الأبحاث التجريبية مثلًا أن الناس متعلِّقون «عاطفيًّا» بهواتفهم الخلوية. انظر بالن وهيوز ٢٠٠٧؛ سريفاستافا ٢٠٠٦)، والقيم الوظيفية. لا بد أن يكون الهاتف الخلوي كفؤًا وجذابًا؛ إذ تُعبِّر الصفة الأولى عن قيمة «إنتاجية» و«ذرائعية»، والأخرى عن قيمة «رمزية» و«ثقافية». في أكتوبر ٢٠٠٧، أطلق هوتميل خدمة «كول هوتميل» (www.coolhotmail.com). وهي خدمة «سماتها» الأساسية كلها اجتماعية، وتُتيح للمستخدمين أن يختاروا هُويات شخصية:

> «احصل على هُويات تعريفية للبريد الإلكتروني بوصفها إثباتًا للإقامة!»
> «جِد هُوية تعريفية للبريد الإلكتروني تصفُ شخصيتك هنا!»
> «رياضة، وطعام، وشراب، وكثير من المتعة! هُويات تعريفية لكل المناسبات. كم من هذه الهُويات التعريفية المبتكرة للبريد الإلكتروني حصلت عليها؟»

وأخيرًا، الحجة الأكثر إقناعًا:

> أنت في طبقة خاصة بك، الفردية هي مفتاحك. الأمر كله يتعلَّق بكونك أنت، في فضائك الخاص. الأمر يتعلَّق بالهُوية التعريفية لبريدك الإلكتروني!

تمنح أيديولوجية الفردية تصميم سطح المكتب والبريد الإلكتروني شكلهما. ومن هنا تُسمِّي مايكروسوفت برامجها إم إس أوفيس، موحية من ثَمَّ بأنه يخدم طبقةً معينة من الناس (الذين يعملون في المكاتب، لا في البناء أو البستنة مثلًا). ليست هذه تفصيلات فنية،

ولكنها قيم اجتماعية وثقافية. اسم البرنامج متجذر في سياقات مادية واقعية؛ حيث يُمنَح العمل والخدمات المكتبيان — أو «العمل في مجال المعرفة» (إيه ليو ٢٠٠٤) — باطرادٍ قيمةً أكبر مما يُمنَح لأشكال العمل الأخرى في الاقتصاد المعلوماتي.

وبالمثل، تكنولوجيات إعداد قواعد البيانات محكومة بعوامل ليست تكنولوجية؛ مثل النفاذ إلى المعلومات عبْر الحدود، أو الاعتبارات الأمنية، أو مسائل الخصوصية، أو رأس المال البشري، أو الصراعات. وتُؤثِّر عوامل المال، والسوق، والسياسات التعاونية بين الدول أيضًا في الآليات التشغيلية لقواعد البيانات. بينما سيطرت الدولة أو إدارة السجلات فيما مضى على المعلومات (تفاصيل الضرائب، والسجلات الجنائية، والسكان، وسجلات المواليد والوفيات)، يُتيح استخدام التكنولوجيا الرقمية إمكانيات حفظ السجلات لفاعلين مُتنوِّعين. ولذا، فمنطق التكنولوجيا غالبًا ما يكون اجتماعيًّا.

نحتاج أيضًا إلى أن نسأل عما إن كان الرجال والنساء يستخدمون التكنولوجيا الرقمية بالطريقة نفسها أم لا. هل تُبدِّل الثقافة الرقمية جوهريًّا الهُويات في العالم الواقعي حيث لا يزال العِرْق والإثنية والطبقة والنوع علامات تمييزية رئيسية؟ لا تتمحور التساؤلات من هذا النوع عن العوالم الافتراضية أو المجتمعات الإلكترونية أو عوالم الألعاب الرقمية، ولكنها عن خبرات البشر التي يَعيشونها في أنحاء العالم.

تُحرِّك الثقافاتِ الإلكترونيةَ اعتباراتٌ مادية مُتعلِّقة بالربح والقوة، وتؤثِّر في الناس في حيواتهم الواقعية. ويُظهِر كل هذا كيف يجب النظر إلى التكنولوجيا دائمًا على اعتبار أنها سياقية، ومعاملتها على اعتبار أنها ثقافة تكنولوجية تقترن فيها المعاني، والقيم، والوظائف بالموضوع. وهكذا؛ فالثقافة والتكنولوجيا ليستا منفصلتَين، ولكنهما متصلتان.

تنشأ الثقافات الإلكترونية في سياق حركات للناس على نطاق واسع، وتَمازُج للثقافات يؤدِّي إلى أشكال هجينة، وأشكال مُنتشرة من الإنتاج، وعلى نحو أكثر أهمية، «تدفقات» رأس المال الواسعة الانتشار. تَستلزم اتجاهات رأس المال المتزايدة نحو التحكُّم في إنتاج السِّلَع، وتداولها، واستهلاكها، تواصليةً أكبر، ولكن مع ضوابط متزايدة أيضًا (ستراتون ١٩٩٧).

تبحث المنظمات غير الحكومية وتترابط مع مواقع منتشرة، في سعيها لإحداث تغيرات في المجتمعات عبْر العالم. بَنى العمال المهاجرون (وخصوصًا من آسيا) وادي السليكون، الذي قاد في نهاية المطاف الأبحاثَ والجوانبَ التِّجاريةَ إلى ثورة الكمبيوتر. وانبثق الإنترنت من مشروعٍ لوزارة الدفاع في الولايات المتحدة. ورغبت صناعة الترفيه في الانتشار بقدْر ما

يمكنها من حيث الاتساع والعمق، وكان الطلب على ترفيهٍ أعظمَ، ومُستمرٍّ، وأكثر تنوُّعًا، دافعًا لإنتاج أجهزة الووكمان، والتكنولوجيات المحمولة لعرض الأفلام، والترفيه أثناء التنقُّل. أما العولمة التي يُقال إنها الجانب الاجتماعي/السياسي/الثقافي الأكثر وضوحًا لثقافة القرن العشرين، فلم تكن لتتسنَّى لولا تكنولوجيات المعلومات والاتصالات.

ينصبُّ اهتمام هذا الكِتاب على ثقافات الإنترنت المتصلة شبكيًّا والعوالم الافتراضية التي تلعب فيها الكمبيوترات والتكنولوجيات الرقمية وأنظمة الاتصالات دورًا رئيسيًّا. بينما تصير الهواتف المحمولة باطِّراد محطاتٍ طَرفيةً وعُقدًا لثقافات الإنترنت، فهي تظهر هنا في صورة امتدادات لمثل هذه الثقافات الشبكية. ويفحص هذا الكتاب:

- الأشكال الشعبية من الثقافات الإلكترونية.
- الفضاءات (الخاص، والعام، والعُمْري) التي تنتجها التكنولوجيات الإلكترونية.
- الطبيعة المؤسَّسة على النوع والعِرْق والطبقة لهذه الثقافات الجديدة.

في بقية هذا الفصل، سأُبيِّن: (١) سياقات الثقافة الإلكترونية بمعايير مجتمع المعلومات والعولمة. (٢) المسائل الأساسية في دراسات الثقافة الإلكترونية. (٣) المقاربات المختارة لدراسة الثقافات الإلكترونية.

(٢) مجتمع المعلومات

يُمكن تعريف «مجتمع المعلومات» (حسب قاموس ويبستر، طبعة ٢٠٠٣) بأنه نظام يوجد فيه:

- تلاقٍ متزايد للاتصالات السلكية واللاسلكية واستخدام الكمبيوتر في الحياة اليومية، والإنتاج، والاستهلاك، والسياسة.
- أهمية متزايدة لإنتاج المعرفة.
- عدد دائم التزايد من المشتغلين بالعمل المعلوماتي (مقابل العمل البدني الزراعي أو الصناعي).
- ربط شبَكي بين المدن والفضاءات عبْر تدفُّقات المعلومات (من خلال شبكات الاتصال السلكية واللاسلكية).
- قدْر مُتزايد من «تبادل» المعلومات في شكل نصٍّ وصُوَر وصوت.

انتقل العالم، وفقًا لفرضية دانييل بِل (١٩٧٣) الشهيرة، إلى حالة مجتمع «ما بعد صناعي». وهذا الانتقال موسوم بانخفاض في العمالة الصناعية، وتوسُّع موازٍ في صناعة الخدمات و«مجتمع معلومات». وبدلًا من العمال اليدويِّين والعمال، لدينا «مهنيون»؛ «نخبة ثقافية جديدة» ترغب في إشباع حاجات المجتمع ما بعد الصناعي إلى المعلومات.

يرتبط مجتمع المعلومات ارتباطًا وثيقًا بالعولمة. وتتميز العولمة بالسمات الآتية:

- توسُّع التجارة بمعايير علاقات التبادل التجاري وحركة رأس المال.
- تطور شبكات الاتصال عبْر القومية والعالمية.
- الدور المقلَّص للدولة القومية، حتى داخل فضائها الإقليمي.
- صعود الشبكات الثقافية والاقتصادية والسياسية عبْر القومية (مثل صندوق النقد الدولي، وحركة السلام الأخضر، ومنظمة العفو الدولية).
- الحضور المتزايد للمنتجات الاستهلاكية والأدوات الثقافية الغربية (من ليفيز إلى مايكروسوفت)، أو ما يُسمَّى غالبًا «مكدلة» العالم (نسبةً إلى سلسلة مطاعم ماكدونالدز).

يتَّضح للعيان تقسيم جديد للعمل، سهَّلته شبكات الاتصال السلكية واللاسلكية، في عصر العولمة. ويتسنَّى التمويل العالَمي والخارجي، والعمل المعهود به إلى مصادر خارجية، ومواقع الإنتاج والاستهلاك المتعدِّدة والمُتشظية، والتدفُّقات الثقافية بفعل تكنولوجيات المعلومات والاتصالات.

أدَّى الاعتماد المتزايد على جمع المعلومات ومعالجتها وتوزيعها في عالَم مترابط عالَميًّا إلى ما يصفه مانويل كاستلز بأنه «نظام معلوماتي» تحظى فيه «تدفُّقات» المعلومات بأهميةٍ فائقة؛ فتدفُّقات النقد هي في واقع الأمر تدفُّقات معلومات (كاستلز ١٩٩٦).

مجتمع المعلومات

يُستخدَم هذا المصطلح لوصف عصر التوسُّع الهائل في تكنولوجيات المعلومات والاتصالات خلال العقود الأخيرة من القرن العشرين، والاعتماد المتزايد على التبادل الإلكتروني/ربط البيانات، والأموال، والأسواق.

(٣) المسائل الأساسية في دراسات الثقافة الإلكترونية

يوجز هذا القسم الاهتمامات الأساسية في دراسات الثقافة الإلكترونية. كثير من هذا المسائل مدروسة بتفصيلٍ أكبر في الفصول التالية، وهي متضمَّنة هنا بالتحديد لتؤشر إلى الإمكانيات الكامنة في دراسات الثقافة الإلكترونية.

(٣-١) العولمة، والرأسمالية التكنولوجية، والثقافات الإلكترونية

صارت العولَمة مُمكنة بفضل اختراع الاتصالات عالية السرعة. وتميل الرأسمالية باطِّراد إلى أن تكون «رأسمالية تكنولوجية»؛ لأن الطبيعة الموزَّعة للإنتاج والتسويق والاستهلاك تَستلزم صلات تكنولوجية وتزامنية، واتصالات مُتواصلة على مدار اليوم. بيَّن عمل مانويل كاستلز، كما ذكرنا سابقًا، إلى أي مدًى تكتسب تدفُّقات المعلومات أولوية فائقة في هذا السياق. وإدارة تدفُّقات المعلومات والتدفُّقات المالية هي ما يُصبح بؤرةَ التركيز الأساسية في الرأسمالية التكنولوجية المُعَوْلَمة.

تأمَّل أمازون دوت كوم بوصفها مثالًا لهذه التدفُّقات في عصر المعلوماتية. أمازون دوت كوم هي، كما يُقال، أنجح شركة «دوت كوم» في الوقت الراهن. وبعد نجاتها من انفجار فقاعة «الدوت كوم» في عامَي ٢٠٠٠-٢٠٠١، توسَّعت توسُّعًا فلكيًّا منذ إنشائها، لتصبح النموذج الأشهر للترابط ما بين العولمة والتكنولوجيا والتجارة.

أمازون دوت كوم هي شركة فريدة بسبب الطريقة التي تُكيِّف بها نفسها مع البيئات المحلية. وإذا كان اسمها وعنوانها على الإنترنت اسمًا تجاريًّا، فإن جغرافيا الشاشة التي تستخدمها الشركة تتَّسم بالمرونة — كما يوضح مارتن دودج، (٢٠٠٤)، الشاشة هي جغرافيا مصغَّرة — على نحوٍ يمكِّنها من دمج الثقافة المحلية، وحتى العناصر الشخصية. وهذا يجعلها شركة «محلية» للمُستخدمين، شيئًا أشبه بالبقال القديم في الشارع؛ لأن موقع أمازون دوت كوم مصمَّم من أجل المُستخدِم الفرد، ومن قِبَله، إلى حد أن الموقع بأكمله هو باللغة المحلية. أمازون دوت كوم شركة مقرها سياتل، ولكنها شركة عبْر قومية، لها تدفُّقات وشبكات عالَمية للتمويل وتوزيع الناتج. وأخيرًا، حتى مع أن أمازون دوت كوم لا تَمتلِك متجرًا ماديًّا، فهي تمتلك «ركيزة» بِنية تحتية هائلة تدعم موقعها.

إضافة إلى موضوع التجارة وعولمة تكنولوجيات المعلومات والاتصالات، تجذب سماتٌ أخرى انتباهنا في هذا المقام؛ فالناس والطبقات والأقاليم التي لا تحظى بأهميةٍ للمجتمع

الدولي، تُستبعَد باطِّراد من العالم المترابط؛ كبار السن، والشعوب الأفريقية، والمصابون بأمراض عقلية، والمَعازل الكامنة في أعماق المدن، كل أولئك هامشيون لحركة تكنولوجيات المعلومات والاتصالات المُتعولِمة. ومثلما كانت الرأسمالية مدفوعة بمنطق تراكم رأس المال والإنتاج، فعصر التكنولوجيا العالية مدفوع بالحاجة إلى امتلاك كميات دائمة التعاظم من المعلومات، وأولئك الذين يَفتقرون إلى هذا (فقراء المعلومات) يُطرَدون من السباق. ومع ذلك، فقوة العمل البشري بالغة الأهمية لهذا الوضع المُستجَد أيضًا. وكما يَفترض دوجلاس كلنر (١٩٩٩)، فالأتمتة وجمْع المعلومات والعمالة تُناظِر الميكنة في عصر الرأسمالية الأسبق. في مثل هذا النظام الرأسمالي الجديد، يسقط فقراء المعلومات من خلال الفجوة.

للعولمة عواقب مادية جلية — من الأرباح إلى الفقر — وهذه هي الظروف التي توجد فيها الأشكال الثقافية الإلكترونية، والاقتصاد المعلوماتي، وتكنولوجيات المعلومات والاتصالات، وتؤدِّي وظائفها. من ثَمَّ يرى هذا الكتاب أن دراسات الثقافة الإلكترونية تشكل جانبًا أساسيًّا من دراسات العولمة نفسها.

(٢-٣) المادية والبدنية

تحتفي دراسات الثقافات الإلكترونية، مثل تلك التي أعدَّها هوارد رينجولد (١٩٩٤)، بالعوالم الافتراضية لتمكينها المستخدم من تجاوُز الجغرافيا والجسد. وكما يُفترض، فالتجرُّد من الجسد هو التغلُّب على قيود الجسد لصالح الرشادة والتفكير الخالصَيْن. وحينما يصفُ هانز مورافك (١٩٨٨) الجسد بأنه «محض هلام» (ص١١٦)، فإن الافتراض الأساسي في هذا الوصف هو أن المعلومات، والتفكير، والعقل أهم من الجسد (ولو أن ثقافة السايبربنك دائمًا ما تكون انتقاديَّة لمثل هذه الرُّؤى للأجسام ذات القدرات التكنولوجية، التي غالبًا ما تُمثِّل هواجسَ ثقافيةً بشأن «التحوُّل إلى المعلومات»). يُشكِّل موضوع التجرُّد من الجسد والتجاوُز الجسدي أيضًا أساسَ عمل الفنانين الإلكترونيِّين والرقميِّين من أمثال ستيلارك. يُمكن التغلُّب على قيود الجسد — المرض، والانتكاس، والشيخوخة — من خلال زراعة الأعضاء التكنولوجية. ويكون ما لدينا هو جسد «مضخَّم»: ما بعد البشري.

لا تعود الذاتية والهُوية متجذرتَيْن في الجسد. تكون الذاتية في الحالة ما بعد البشرية «موزَّعة عبْر دوائر التحكُّم الإلكتروني» (هيليس ١٩٩٩: ٢٧). يوحي إدماج المعلومات

من الخارج في الجسد وتمديد الوعي إلى فضاءات أخرى من خلال الواقع الافتراضي أو دوائر التحكُّم الإلكتروني، بأن الوعي يَنبغي ألا يتقيَّد بالجسد. ومع ذلك، فإذا كان تجاوُز حدود الجسد أمرًا جذَّابًا — لأنه يتفادى، من بعض الجوانب، الانتكاس والشيخوخة — فإنه يفرض مشكلاته. ولأن المعاناة، والسياسة، والتحرُّر تظل أمورًا «متجسِّدة»، فتجاوُز الجسد لا يُفيد. وإلى جانب هذا، وفيما يخص النساء، والأقليات، والمهمَّشين اجتماعيًّا، يجب أن تبقى المطالبات بالعدالة متجذرة في «الجسد»، لا في «الوعي» الخالص، المُتجرِّد من الجسد، المجرَّد.

مهمٌّ أيضًا أن أي تكنولوجيا للتجاوُز البدني لا يُمكن بناؤها إلا من خلال جهد دءوب، تُؤدِّيه أجسادٌ ماديةٌ تمامًا، تعمل غالبًا في ورش للعمل الشاق، مقابل أجور مُتدنية. وعلى الجانب الأكثر إيجابية، يُمكن أن تُحسِّن التطورات المستجدة في زراعات الأعضاء وفي الدواء المُعتمدَيْن على الكمبيوتر، الوظائفَ تحسينًا ملموسًا؛ ومن ثَمَّ تحسِّن الحياة المادية للأشخاص ذوي الاحتياجات الخاصة، والمسنين، والمرضى.

تَستكشِف دراسات الثقافات الإلكترونية تأثير تكنولوجيات المعلومات والاتصالات، وعواقبها، وسياقها، وتجلياتها، على الأوضاع الاجتماعية، والثقافية، والاقتصادية، والمادية (أي ذات اللحم والدم)، للأجساد الواقعية، وتُمحِّص التحوُّلات في طبيعة حياة الأجساد المادية عبْر تكنولوجيات المعلومات والاتصالات ووسائل الإعلام الجديدة. في الفصل المعني بالأجساد الإلكترونية (الفصل الثالث)، نعود إلى هذه الموضوعات البدنية وغيرها.

(٣-٣) الانقسام الرقمي

بديهي أن الموارد والقوة ليستا موزَّعتَين بالتساوي بين شعوب العالم ودوله. وصعود تكنولوجيات المعلومات والاتصالات وتوسُّعها السريع يَخضعان لوضعٍ مماثلٍ من التفاوت بين أفريقيا وأوروبا، مثلًا، في القدرة على الاتصال، على نحوٍ يُفضي إلى «انقسام رقمي». تفترض بيبا نوريس، بالتركيز في المقام الأول على النفاذ إلى الإنترنت، بوصفه النقطة المحورية في الثقافة القائمة على الشبكة، أن هناك انقسامًا ثلاثي الطبقات: «الانقسام العالَمي» الذي يشير إلى التباين في النفاذ إلى الإنترنت بين الدول المتقدمة والدول النامية؛ و«الانقسام الاجتماعي» الذي يشير إلى التباين في النفاذ إلى الإنترنت، وفي استخدامها بين الطبقات والأقسام في مجتمع معيَّن (الذي يُصطلَح على تسميتِه «أغنياء المعلومات» و«فقراء المعلومات»)؛ و«الانقسام الديمقراطي» الذي يشير إلى الفرْق في طبيعة/جودة

استخدام الإنترنت والمصادر الرقمية بين المستخدمين (نوريس ٢٠٠١: ٤). من أمثلة هذا الانقسام الرقمي، المبيَّن في سبتمبر ٢٠٠٧ (إحصائيات الإنترنت العالمية ٢٠٠٧)، معدل استخدام الإنترنت والتغلغل السكاني:

- لدى أفريقيا ١٤٫٧ في المائة من سكان العالم، وتُشكِّل ٣٫٥ في المائة من إجمالي استخدام الإنترنت في العالم (وإن كانت تُظهِر أكبر توسُّع في استخدام الإنترنت — ٨٧٤٫٦ في المائة بين ٢٠٠٠ و٢٠٠٧).
- لدى أوروبا ١٢٫٣ في المائة من سكان العالم، وتُشكِّل ٢٧٫٢ في المائة من استخدام الإنترنت في العالم.
- تحظى أمريكا الشمالية بنسبة ٦٩ في المائة من حيث تغلغل الإنترنت على الرغم من أنه لا يوجد لديها إلا ٥٫١ في المائة فقط من سكان العالم.
- داخل آسيا، تُشكِّل أفغانستان ٠٫١ في المائة من مجموع المستخدمين في آسيا، و٢٫٠ في المائة من سكانها على اتصال بالإنترنت. وتمثِّل الهند ١٣٫١ في المائة من مجموع مستخدمي الإنترنت في آسيا، و٥٫٣ في المائة من سكانها على اتصال بالإنترنت. و٦٨٫٢ في المائة من سكان هونج كونج متصلون بالإنترنت، وفي اليابان ٦٨ في المائة.

الفارق بين المستخدمين وتغلغل الإنترنت واضح من الإحصائيات، غير أن دلالة هذا الفارق ليست واضحة للغاية للوهلة الأولى، وطبيعة الانقسام الرقمي هي ما يهمنا هنا من حيث الفاعلية، والقدرة، ومسائل القوة والهُوية.

الانقسام الرقمي

يُستخدَم هذا المصطلح لوصف الطبيعة المتفاوتة للاتصال بالإنترنت، وجودة الاتصال بالإنترنت، والاتصال الإلكتروني، والثقافات الإلكترونية عمومًا. ويظهر في المقام الأول الفرق في الثقافات الرقمية — إنتاجها، وانتشارها، واستخدامها — بين شعوب العالم الأول والعالم الثالث، وإن كان «الانقسام» داخل العالم الأول يُوصف باطِّراد أيضًا وفقًا للقاعدة نفسها.

يتَّخذ العالم الأول طابعًا «معلوماتيًّا»، ومتصلًا شبكيًّا، ومترابطًا على نحوٍ متزايد. ربما يعني العصر الرقمي في مثل هذه الحالات، بالنسبة إلى شرائح معينة من

المجتمع، «المزيد من النفاذ» إلى الخدمات الصحية (شبكات العاملين في الرعاية الصحية، وبياناتها، وخبرتها)، والتعليم (التعلُّم عن بُعد، والوصول إلى المعلومات)، والمعاملات المالية (التجارة الإلكترونية)، والمشاركة الأهلية (التصويت عبْر الإنترنت، والنقاشات العامة عبْر الإنترنت). يُغيِّر الكمبيوتر الشخصي وطبيعة الاتصال الأسرع والأرخص دور الفرد أو المجتمع في المجال العام؛ إذ يُمكِّنان الأفراد والمجتمعات من النفاذ إلى المعلومات؛ ومن ثَمَّ تحسين أساليب معيشتهم أو ظروفهم.

غير أن العالم الأول يشهد تفاوتات عِرقية وطبقية في الوصول إلى المصادر الرقمية واستخدامها؛ يوجد نفاذ مُتفاوِت فيما يخص السود والتشيكانو، ويوجد انقسام ريفي-حضري. ولذا، فالانقسام الرقمي يستلزم دراسته على مستوى الدولة، والمؤسسة، والفرد (نوريس ٢٠٠١: ١٤-١٥). يُمكن للطلاب البيض الذين لا يَملكون كمبيوترات في منازلهم أن يتصلوا بالإنترنت من أماكن أخرى، أكثر مما يستطيع ذلك الطلاب غير البيض. وأظهرت الدراسات أن الأطفال القوقازيين يتصفَّحون الإنترنت بحثًا عن مواقع المرح والترفيه، بينما يبحث الأطفال الأمريكيون المنتمون إلى أصول أفريقية من المجموعة العمرية ذاتها عن المعلومات، والتعليم، والأنشطة المساندة للعِرْق في الغالب، وإن كان الإنترنت الشعبي لا يبدو أنه يُظهر انقسامًا عرقيًّا بين الأطفال (جاكسون وزملاؤه ٢٠٠٧).

ومع ذلك، فالانقسام الرقمي لا ينحصر في مسألة توفُّر الكمبيوتر الشخصي أو الإنترنت؛ فالعوامل الثقافية الأخرى مثل اللغة (الافتقار إلى معرفة الإنجليزية، مثلًا، فيما بين المهاجرين في الولايات المتحدة الذين قد يَحتاجون إلى إيجاد معلومات عن الرفاه الاجتماعي أو القوانين) يمكن أن تحدِّد عدد المستخدمين. ويُعيدنا هذا إلى سؤال «القوة» في النقاشات المتصلة بالعصر الرقمي. صعد الإنترنت بصفته تشكيلًا انتقائيًّا نخبويًّا، وتوسَّع إلى نزعة نخبوية-تكنولوجية كاملة، محدَّدة على أساس رأس المال. تُحدِّد عوامل النفاذ والبنية التحتية والتكاليف، التي تتسم كلها بالتمايز، قدرةَ الأفراد على قضاء الوقت على الإنترنت، أو تشكيل المجتمعات على الإنترنت. وتستمر التساؤلات عن السلطة، بما تَشمله من مراجعة الأقران، والسيطرة على الموارد، والتمتُّع بالاحترام، والقدرة على صنع السياسة — أو «أصول» هذه العوامل على وجه الدقة — في توجيه الثقافات الإلكترونية. هذه أسئلة عن القوة في نهاية الأمر، وهي بالضبط المجالات التي تُظهِر فيها الثقافات الفرعية، مثل المُخترِقين، «فاعليتَها».

إن تركيز دراسات الثقافة الإلكترونية على الاقتصاد السياسي لتكنولوجيات المعلومات والاتصالات يُولي اهتمامه إلى مسائل القوة والعدالة، والأجندة الاجتماعية، والعواقب السياسية لتكنولوجيات المعلومات والاتصالات. وتَستدعي دراسات الثقافات الإلكترونية الانتباه إلى الطبيعة المُستندة إلى العِرْق والنوع والطبقة، التي تتسم بها «ثورة المعلومات»، وتأثيرات هذه الثورة على قطاعات المجتمع المختلفة، ومسألة القوة التي تُحدِّد مسار الثورة.

الفاعلية

الفاعلية هي قدرة الأفراد على صنع خيارات لتغيير مَسار حيواتهم، وتطبيق هذه الخيارات. والفاعلية في النظرية الاجتماعية هي أساس الهُوية والحقوق؛ حيث تكون المُطالبة بالحقوق هي المطالبة بأن يكون الأفراد قادرين على السعي لتحقيق غاياتهم، وطموحاتهم، وأهدافهم بلا إعاقة.

(٣-٤) الحكم الإلكتروني

الحكم الإلكتروني هو أحد العناصر الأساسية في النقاش حول الانقسام الرقمي. يفترض المُتحمسون للديمقراطية الرقمية أنَّ تَوسُّع الإنترنت والمصادر الرقمية سيعزِّز المشاركة الأهلية، والاتصالات بين المواطنين والدولة، واستجابة الدولة للمجتمع. ويَشتمل الحكم الإلكتروني على خدمات عامة مُتزايدة، تتنوَّع من الرعاية الصحية للمجتمع إلى استجابات الموظَّفين المدنيِّين لطلبات الاستشارات المحلية؛ فبينما تتسم الاجتماعات وجهًا لوجه بالصعوبة وارتفاع التكاليف، تَستطيع الثقافات المتصلة شبكيًّا إتاحةَ مثل هذه التفاعُلات على نحوٍ مُثمرٍ في الفضاء الإلكتروني. تُقدِّم مواقع الحكومة والخدمات العامة على الإنترنت معلوماتٍ عن العمليات الرسمية مجانًا في أغلب الأحيان. جمعت المؤسسات البحثية بيانات من بلدان مختلفة، ووجدت أن المملكة المتحدة والولايات المتحدة تَمتلكان أعلى عدد للعمليات الحكومية المبيَّنة على الإنترنت (سيابرسبيس بوليسي ريسيرش جروب ٢٠٠١).

الهدفان والمَبدآن الرئيسيان في قضايا الحكم الإلكتروني هما «الشفافية المعلوماتية» و«التفاعلية الاتصالية» (نوريس ٢٠٠١: ١١٩–١٢٠). تصف الأولى مقدار المعلومات التي تُقدِّمها الحكومة، بينما تصف الثانية التفاعلات بين هيئات الدولة وبين المواطنين. ويُمكن لنشر التقارير الرسمية، والقرارات الإدارية، وعمليات صنع السياسة، على الإنترنت

وإتاحتها أن يُساعد المواطنين في التصويت، وصياغة بياناتهم للدولة، وفهْم السياسات والتشريعات التنظيمية، وربما حتى القيام بتدخُّلاتهم الخاصة. يُمكن القول إن عملية الحكم الإلكتروني تَنشُد زيادة الشفافية وتعزيز الاتصال بين الحكومة والمواطن. ومع ذلك فإن إتاحة المعلومات «لا تَضمن» بحد ذاتها جودة المعلومات المزوَّدة أو موثوقيتها.

تُعنَى دراسات الثقافة الإلكترونية بدور تكنولوجيات المعلومات والاتصالات في التشريع، وتأثير التكنولوجيات الجديدة في مجال المشاركة السياسية. وانطلاقًا من اهتمامها بالاقتصاد السياسي لتكنولوجيات المعلومات والاتصالات، تتصدَّى دراسات الثقافة الإلكترونية لمسائل التمكين، والرقابة، والاستخدامات (وإساءة الاستخدامات) السياسية للتكنولوجيات الجديدة، والهويات القومية، والطرق الجديدة لمشاركة المواطنين في السياسة والحكم.

(٣-٥) المجتمع المدني

طالَما فُهِم أن التكنولوجيات الرقمية، بما تحتويه من قدرة على زيادة التواصل سواء داخل المجتمع أو بين المجتمع والدولة، تُعزِّز المجتمع المدني. تمتلك المنظمات غير الحكومية، والنشطاء، والخبراء، والجمهور العام منفذًا أكبر إلى المعلومات، وفرصًا أكبر للترابُط معًا من أجل ممارسة الضغط. في ١٩٩٩، خلال اجتماع منظمة التجارة العالَمية في سياتل، التقى أنصار البيئة، والنشطاء، والمحتجُّون المناهضون للعولمة، والنقابات العُمالية ليتظاهَرُوا. ووفَّر موقع المجتمع المدني الدولي على الإنترنت تقريرًا كل ساعة، عن التظاهرات — تقارير وُزِّعت/بُثَّت تليفزيونيًّا لمئات من المنظمات غير الحكومية عبْر العالم. وتُضرَب تلك الأمثلة للإشارة إلى تعاظم قوة النشاط الجماهيري.

تزداد الحركات الاجتماعية استخدامًا للإنترنت بوصفها وسيطًا للاتصال، والدعاية، والتعبئة السياسية. وتستخدم منتديات المواطنين، وآليات التغذية الراجعة للدولة، والمنظمات غير الحكومية الإنترنت والمصادر الرقمية لتقوية بنياتها التحتية، واستجاباتها، وواجهاتها العامة.

التفتَت الحركات الاجتماعية على اختلاف بؤر تركيزها — البيئة، ومناهضة العنصرية، وحقوق المثليِّين والمثليات، ومناهضة العولمة، وتمكين النساء — إلى الإنترنت بوصفه فضاءً يُمكن فيه اصطناع صور من التضامُن وتقويتها. والتمست القوائم البريدية، والمناشدات على الإنترنت، ورسائل البريد الإلكتروني التمويلَ والدعمَ السياسي. أما الذين أحجموا، في

المقابل، عن احتجاجات الشوارع أو عن التعبيرات المماثلة عن الآراء السياسية، فيزيدون جماهير الملتمسين على الإنترنت. وأما المحتجون السياسيون فاستخدموا الإنترنت بطرقٍ أخرى أكثر «إضرارًا» — لحجب المواقع الحكومية أو تشويهها، مثلًا — من أجل جذب الانتباه (مثال هذا تشويه مُختَرِقين مناصرين لفلسطين مواقع أمريكية مناصرة لإسرائيل عام ٢٠٠٠). والأهم أن ثمَّةَ إمكانية لعولمة الحركة ذاتها؛ لأن الصلات عبْر القومية بين المنظمات والجماعات تلقى المساعدة في عملياتها وبرامجها ذات الانتشار الجماهيري من خلال الوسيط. بوسع الحركات الاحتجاجية والاجتماعية بثُّ أيديولوجياتها ومعتقداتها وقيَمها إلى عدد أكبر من الناس وعلى أقاليم أوسع مما كان متاحًا لها في أي وقت. يفترض مانويل كاستلز أن التلاشي البطيء للتَّشكيلات السياسية التقليدية، مثل الحزب السياسي والنقابة المهنية، مكَّن التحالفات الرخوة، والتجمعات حسب الغرض، والحراكات العفوية من أن «تحلَّ محل» البِنى الدائمة والأكثر تنظيمًا (كاستلز ٢٠٠١: ١٤٠–١٤١).

تستطيع شبكات المواطنين في البلدات والمدن أن تُقدِّم فرصًا أعظم للمجتمع وللأفراد للمشاركة في النقاشات عن المسائل التي تعنيهم. كما تمتدُّ الشبكات الجامعية، وشبكات المجتمع المحلي المخصَّصة للمواطنين كبار السن والجماعات المساعدة إلى أعداد أكبر من خلال الوسيط المُتمثِّل في مواقعها على الإنترنت، وخطوط المساعدة، وآليات التغذية الراجعة، ومنتديات النقاش على الإنترنت. هذه العمليات الديموقراطية (التغذية الراجعة، والآراء، والنقاش الديمقراطي) تُيسِّرها تكنولوجيات المعلومات والاتصالات الجديدة، على نحوٍ يُبرِز حقبة جديدة بالكامل للمجتمع المدني، ويُحسِّن الفاعلية السياسية والاجتماعية والثقافية — من نشر الآراء إلى الفعل السياسي.

غير أنه يجب الأخذ في الاعتبار أيضًا أن مثل هذا النشاط السياسي على الإنترنت قد لا يكون له تأثير «مادي» (لم يُغيِّر المحتجون على منظمة التجارة العالمية، أو على نظام ميانمار، مثلًا، مسار الأحداث). ثمَّة خطر أن تبقى المقاومة أو النشاط الثقافي الإلكتروني على المستوى الافتراضي، مع أثر قليل في العالم الواقعي، أو لا أثر على الإطلاق. يظهر إحساس زائف بالالتزام والتمكين الاجتماعيَّيْن في النشاط السياسي على الإنترنت — لا يستوي وضع امرئ توقيعه الإلكتروني على الْتماسٍ على الإنترنت وسد الطريق على موظَّف مدني، أو قطع الطريق لإعاقة المرور تعبيرًا عن المطالب. وسنحسن صنعًا أيضًا لو أدركنا المفارقة الكامنة في أن تقديم الالتماسات على الإنترنت يُمكن أن يؤدي إلى «انسحاب» من التظاهُر السياسي المادي الذي يجتذب الانتباه والفعل.

باهتمامها بالاقتصاد السياسي والأسس المادية لتكنولوجيا المعلومات والثقافات الرقمية، تستكشف دراسات الثقافات الإلكترونية الطرق التي طوَّعت بها المنظمات، والأفراد، والحملات، والمجتمع المدني عمومًا تكنولوجيات المعلومات والاتصالات أو قاومتها.

(٣-٦) حكم الفضاء الإلكتروني

إذا كانت الحقبة الرقمية بشَّرت بتفاعلٍ محسَّن بين المواطن والدولة من خلال تكنولوجيا محقِّقة للديمقراطية، ولو في المجتمعات ما بعد الصناعية، فإن الثقافة الإلكترونية والشبكات تَخضعان للحكم والتنظيم. تستلزم «حرية» الفضاء الإلكتروني التمحيص الدقيق في مواجهة مُمجِّدي «ثقافة الإنترنت».

لا يُعنى الحُكم بالعتاد الصلب من الكوابل، أو المحركات، أو الأجهزة الملحقة بالكمبيوتر، أو الراوترات، وحسب، ولكنه يُعنى أيضًا بتتبعة أنماط نقل البيانات من خلال الأنظمة الرمزية أو البروتوكولات. البروتوكولات (بروتوكول التحكُّم بالنقل/بروتوكول الإنترنت، ونظام اسم الحقل) هي الركيزة المادية لنظام توزيع الإنترنت، ويمكن تنظيمها. يُعرَّف البروتوكول بأنه «لغة تُنظِّم التدفُّق، وتدير فضاء الشبكة، والعلاقات بين النظم الرمزية، وتربط بين صور الحياة» (جالوي ٢٠٠٤: ٧٤).

موضوع البروتوكول — قواعد العتاد المَرِن — هو السلطة.

البروتوكول

هو مجموعة القواعد التي تُحدِّد تخصيص عناوين الإنترنت وأسماء النطاقات والخوادم.

مع مؤتمر رستون، في فيرجينيا والمنتدى الدولي بشأن الكتاب الأبيض عام ١٩٩٨، بدأ إرساء آليات لتنظيم «الجذر». ورغبت مؤسسة الإنترنت للأسماء والأرقام المخصَّصة في إنشاء ما أسمته «الإدارة الفنية»، ولكنها كانت في الواقع نظامًا تنظيميًّا أطلق «حكم الإنترنت». وكما يؤكِّد ميلتون مويلر، فمؤسسة الإنترنت للأسماء والأرقام المخصَّصة، هي نظام دولي جديد مشكَّل على أساس استخدام الإنترنت، يُربَط فيه التنسيق الفني بتنظيم الصناعة (مويلر ٢٠٠٢: ٢١٧–٢١٨).

يَنطوي تخصيص أسماء النطاقات وفئاتها (أي دوت كذا، مثل دوت كيدز) أيضًا على مسائل تتعلَّق بسُلطة مدير الجذر، كما يوضِّح مويلر. مَن يقرِّر ما إذا كانت المواقع التي تُصنَّف تحت عنوان دوت كيدز ملائمة حقًّا للأطفال؟ يخضع تخصيص مساحة العنوان لمسائل «فنية واقتصادية»، ومسائل «السياسة»؛ مثل فرادة المعرِّفات، وكفاءة استهلاك الموارد، وحالات التنازع بين عمليات تخصيص الأسماء (مويلر ٢٠٠٢: ٢٩).

وأخيرًا، فالمصالح التجارية لشركة أُول أو مايكروسوفت تدفع وتشكِّل الحكم «المؤسسي» للإنترنت. ويُمكن لقوانين حقوق النسخ، وأسماء النطاقات، واعتبارات الأمن القومي، أن تُسفِرَ، عبْر البروتوكولات، عن تنظيم الإنترنت العَصِيِّ على السيطرة والموزع بطبيعته. حتى محركات البحث، لها سياستها، وتخدم مصالح الشركات من قبيل مايكروسوفت أو ياهو! حينما تُحوَّل إلى نطاقات إعلانية، لا ماكينات بحث «محايدة» (إنترونا ونيسنباوم ٢٠٠٠؛ سبينك وزيمر ٢٠٠٨).

(٣-٧) الهُوية

ترفض النظرية الاجتماعية والنقدية المعاصرة فكرة الهُوية المستقرة الموحدة المتماسكة، ناظرة إلى الهُوية، خلافًا لذلك، على أنها الأثر التراكمي لمجموعة من المفاوضات، والاختلافات، والخطابات (بتلر ١٩٩٠؛ هال ٢٠٠٠). الهُويات في الفضاء الإلكتروني طيِّعة كما لم تكن من قبل. فالأفاتارات (الهُويات على الإنترنت)، والصفحات الرئيسية، وهُويات البريد الإلكتروني، والأجساد كلها غير مُستقرَّة بطبعها. والانفصال بين التمثيل والجسد (الذي لا يَزال مصدرًا رئيسيًّا للهُوية في العالم «الواقعي») هو، بحكم التعريف، لا نهائي في الفضاء الإلكتروني. يُتيح الفضاء الإلكتروني للمرء أن يَختار هُوية، وأن يتنكَّر، وأن يُقلِّد، وأن يتجاوز الهُويات الجسدية ويتفاعل مع العالم وكأنه شخص آخر. في عالَم يمكن أن يُصبِح فيه العِرْق والطبقة والنوع والميل الجنسي عقبات في التفاعل مع العالم، يتيح الفضاء الإلكتروني للمرء أن «يختار» هُوية قد لا تكون لها علاقة بنوعه الاجتماعي أو عِرْقه في «الحياة الواقعية». ويرى النقاد هذا الوضع تمكينيًّا (تركل ١٩٩٥). يسمح للمثلي المستتر بتأكيد هُويته، كما يُمكن إشراك امرأة في الفضاء «غير الأنثوي» للنقاش السياسي من خلال تنكُّرها في هيئة رجلٍ بأمانٍ نسبي. ويُمكن تقديم الجسد الدميم في هيئة جميلة وجذابة في الفضاء الإلكتروني؛ لأن برامج الكمبيوتر تسمح للأفراد باختيار لون بشرتهم، وشعرهم، وأعينهم، وكذلك تغيير شَكلِهم. ويُمكنهم أن يلعبوا أي دور يختارونه؛ لأنه

من الصعب التثبُّت من الهُوية المقدَّمة في الفضاء الإكتروني.[١] تكون ذاتية الفرد في حالةٍ موزَّعة؛ حيث لا تبقى حدود الذات هي الجسد أو البشرة (هيليز ١٩٩٩: ٧٢).

يمكن «تضخيم» الهُوية في الفضاء الإلكتروني بعمل إضافات من مجموعة متنوعة من الخيارات؛ ومن ثَمَّ، فهذه الهُوية المتحولة الطيِّعة غير المستقرة في الفضاء الإلكتروني تُعامَل في أغلب الأحوال بوصفها هُوية «سائلة». ومرة أخرى، يكمن اهتمام دراسات الفضاء الإلكتروني في عواقب التكنولوجيات الجديدة وتطويعها.

لا بدَّ من اختزال مسائل الهُوية بقدْر أكبر إلى أنواع محدَّدة من الهُوية؛ العِرقية، والطبقية، والنوعية الاجتماعية. والشكل الأخير هو موضوع الفصل الخامس، ويشتمل على الهُويات الجنسية.

(٣-٨) العِرْق

في فبراير ٢٠٠٤، أظهر غلاف مجلة «وايرد» امرأةً من جنوب الهند ويدها تحجب وجهها جزئيًّا، مرتدية ما بدا أنه حِلية عرس. كان كف يدها منقوشًا بالحناء، وهو شكل تقليدي من زينة العُرس في مناطق كثيرة من الهند. كانت نقوش الحناء في الواقع نص شفرة وتعليمات كمبيوترية. أما قصة الغلاف التي كتبها دانييل بينك بعنوان «الوجه الجديد لعصر السليكون»، والتي احتفَت بهذه الصورة المرئية، فتناولت موضوع التعهيد، وكيف أن الهند استولت على وظائف التكنولوجيا العالية.

كانت الصورة دقيقة بقدرِ ما كانت تعكس اتجاه العوامل الديمغرافية: يشكِّل سكان جنوب الهند كتلة كبيرة من المبرمجين في صناعة الكمبيوتر. والتفسير العِرقي القائم على النوع، الذي قدَّمته «وايرد» للعمالة وللمشهد التكنولوجي، إشكاليٌّ بالطبع؛ فهو لا يكتفي بإضفاء طابع عِرْقي أو نوعي اجتماعي على السياقات التكنولوجية للاستعانة بالمصادر الخارجية في تسيير الأعمال (القائمة في المقام الأول على الأجور المتدنية في الهند: يكتب بينك «إن المُبرمِجة الهندية يُمكنها أن تؤدي وظيفتك التي تتقاضى عنها سبعين ألف دولار في السنة مقابل أجور الصِّبية العاملين في «مطاعم تاكو بل»)، ولكنه يُضفي طابعًا أجنبيًّا غريبًا على «العاملة». تشي زينةُ العرس بهُويةٍ مفعمة بالأمل والطاقة، بينما يُعبِّر المكتوب عن عداوةٍ بيِّنةٍ وقلقٍ (يُوصف المبرمجون الهنود مِن قِبَل بينك بأنهم هم «سبب الخوف والاشمئزاز»، ليس فقط لأن الأمريكيين يفقدون وظائفهم لصالحهم، ولكن، كما يُضيف، لأنهم مضطرُّون إلى تدريب هؤلاء العاملين الهنود في مجال البرمجيات). ولهذا

القلق عواقب ثقافية واجتماعية وسياسية منظورة؛ المنظَّمات الساعية إلى حماية الوظائف الأمريكية من خطر التعهيد، التي انطلَقَت (مثل التحالف من أجل العامل الأمريكي المستقبلي www.americanworker.org)، والناس الذين يحثُّون الكونجرس على فرض غرامة مُناهِضة للتعهيد (كان جون كيري، المرشح الرئاسي في انتخابات عام ٢٠٠٤، ومايك إمونز من فلوريدا مرشَّحَيْن من هذا النوع).

ربما يُسهِّل الإنترنت بناء هُويات مُستعارة أو مُستَتِرة. غير أن لهذا النوع من «تجاوز» الهُوية جانبَين أكثر إشكالية من قضية الهُويات «البديلة» البسيطة.

(١) الفاعلية: هل تُريد الأقليات، والمُستضعفون، والمهمَّشون تجاوز منظومة العِرْق، والمجتمع، والنوع الحاسمة، وإذا كانوا يَرغبون في ذلك، فهل يَستطيعون فعل ذلك.

(٢) التمثيل: كيف يُمثَّل العِرْق على الشبكة العنكبوتية العالَمية؟ يرتبط هذا مجدَّدًا مع مسألتي القوة والفاعلية. أي أيديولوجياتٍ توجِّه «ترميز» العِرْق على الإنترنت؟ بما أن الإنترنت هو عملية اجتماعية، فالعوامل الثقافية كالعِرْق لا غنى عنها بالتأكيد في وظيفة هذه التكنولوجيا وشكلها واستخدامها.

يوجد تناقُض جوهري في قلب الثقافات الإلكترونية، يتناسب تمامًا مع النموذج المعرفي للدراسات الثقافية؛ حيث تكون البدنية والمادية مُكوِّنَيْن من المكوِّنات الأساسية للهُوية والقوة.

أولًا: الفضاء الإلكتروني هو وسط «مؤسَّس على العِرْق»؛ حيث يكون التجرُّد من الجسد، والتجاوز، والهُويات السائلة من نصيب العِرْق الأبيض (ناكامورا ٢٠٠٢). حينما يكون عالَم الفضاء الإلكتروني بأكمله مكوَّنًا من نُسَخ من الواقعي، معادة التكوين، ومقلَّدة، وغير مادية؛ حيث تكون كل الهُويات محلَّ شك؛ وحيث يكون الفرْق بين «الأصل» و«الصورة» غائمًا، يكون ثمة قلق ثقافي مصاحب بشأن الأصالة. معنى هذا أنه في زمن الهُويات غير المؤكدة، تنتشر الأفكار النمطية عن «أهل البلد» المستقرين «الأصلاء» الذين لا يَتغيَّرون، أو «الآخر» العِرْقي. في سياق ما بعد البشري المضطرب، المعدل يوجد بحث متزامن عن الآخر الذي يُمكن التعرُّف عليه. هذا الآخر الذي يُمكن التعرُّف عليه هو في أغلب الحالات المرأة أو الشخص الأسود. غالبًا ما يلجأ الناس الذين يَعتنقون هُويات مختلفة في الفضاء الإلكتروني إلى إنشاء صور نمطية عن النوع والعِرْق (ناكامورا ٢٠٠٢: ١٤)؛ ولذلك فهم يُشيِّئون أو يسلِّعون ابن البلد، أو المرأة، أو الشخص الأسود؛ لأنهم يُشكِّلون

«الآخر» الذي لا يتغيَّر، الذي يمكن للبيض أن يُمارسوا في مواجهته تبديلاتهم ما بعد البشرية للهُوية. وباقتباس صياغة دونا هاراواي (١٩٩١ب)، يكون السايبورج بمنزلة ما بعد البشري غير الملائم، فقط لأن هناك صورًا نمطية ملائمة على نحوٍ مناسب — أو ما تُسميه ناكامورا (٢٠٠٢) «أنماطًا إلكترونية».

ثانيًا: وهو الأدعى للقلق في خطابات الهُويات السائلة، والأفاتارات، والتجرُّد من الجسد في الأعمال التي تمجِّد العصر الرقمي (تركل ١٩٩٥)، إنكار التجسُّد؛ فممارسات الحياة الواقعية، وخبراتها، ومسائل المواطَنة، والقانون، وعلم الطب المتجذِّرة في الجسد (المواطن هو «جسد» فردي، والقانون يُصنِّف/يسجن «الأجساد» الفردية على أساس أفعالها، والطب يعالج «الأجساد» المريضة)، تتَّسم بكونها بدنية ومادية للغاية. تجاوُز الجسد ليس خيارًا لأولئك الذين هم بحاجة ماسَّة إلى الجسد — المعرَّف على أساس العِرْق أو الطبقة أو النوع أو الميل الجنسي؛ الجسد الصلب، القابل للتعرُّف عليه، المحدَّد — من أجل الهُوية. يصير التجرُّد من الجسد أسلوبًا رأسماليًّا تكنولوجيًّا إضافيًّا لـ «الحرمان من الفاعلية». لا تعني خطابات الهُويات التعددية المتغيرة السائلة شيئًا على الإطلاق لأناسٍ من قبيل الأقليات، أو النساء، أو ذوي القدرات المختلفة؛ لأن تجسُّدهم هو ما يحتاج إلى الاعتراف به وتمكينه. ومهما تكن أفاتارات الإنترنت جذابة أو متقنة، فهي لا تمحو أو تلطِّف مشكلات الجسد خارج الإنترنت في مجتمع يفتقر إلى المساواة.

وأخيرًا، لا ينتهي أمر العِرْق عند الجسد، ولكنَّ له سياقًا «ماديًّا» واسعًا. يجب تذكُّر أن تكنولوجيات المعلومات والاتصالات، نمَتْ في الأصل من العمل البدني الذي أنتجه في الغالب العمال غير البيض في وادي السليكون. تعتمد أعمال التعهيد في تسيير الأعمال، التي مكَّنت من الترابط العالمي عبْر الشبكات، على العمالة الآسيوية بالكامل تقريبًا (الهند التي أكتب منها هي مركز لصناعة التعهيد في تسيير الأعمال). ذُكر أن بيل جيتس أعلن أن مركز أبحاث مايكروسوفت في بكين هو واحد من أكثر مراكز شركته إنتاجية، قبل أن يُضيف أنه حينما قابل أكثر عشرة موظَّفين إنتاجية في شركته، «كانت لتسعةٍ منهم أسماء لم أتمكَّن من نطقها» (ويبر ٢٠٠٦). في هذه النقطة، مهم أن نرى كيف تعمل القوة داخل التطوير والابتكار التكنولوجيَّين:[٢]

- كيف تتحكَّم مايكروسوفت في البحث وتُسخِّر جهود الآسيويين في وادي السليكون ومكاتبها العالمية؟
- كم من الفاعلية السوداء أو السمراء «حر»، وكم منها «مملوك» لمايكروسوفت؟

ينتمي التساؤلان إلى معادلات القوة «المستندة إلى العِرْق».

تنظم الشركات حيوات الموظَّفين، وحيازة المواد، والمسار الذي يتبعه البحث والتطوير، وتسويق المنتجات. ويوجه ذراعها الإعلاني أيضًا أفعال المُستهلِك ويُؤثِّر فيها. تشمل القوة هنا القوة المالية والاجتماعية والسياسية؛ حيث تُوجَّه فاعلية الموظَّف والمستهلِك، ولو في الخفاء، وتُراقَب من جانب الشركة أو الدولة. أما من حيث العِرْق، فيدور سؤال القوة عن الفوارق التي توجد بين التكنولوجيات الإلكترونية للتصنيفات من قبيل أبيض/غير أبيض، أو عالَم أول/عالَم ثالث.

الأجور ومزايا العمل، ومشاركة الأرباح، والبنى المؤسسية المتفاوتة جميعًا هي بنًى «قائمة على العِرْق». وهذه مسائل متعلِّقة بالقوة، والهُوية، و«المواد». تشكِّل برامج العتاد المرن التي كتبها آسيويون في وادي السليكون (بحلول عام ١٩٩٦، أُصدِر نصف تأشيرات الحكومة الأمريكية المؤقتة لعمال التكنولوجيا العالية، لهنود)، ووحدات التعهيد في تسيير الأعمال في المدن الهندية، والمراكز المالية في دول العالم الأول؛ حيث تُتخَذ القرارات المتعلقة بالبرامج، وحقوق النسخ، والاستحواذ على الشركات؛ سياقات الفضاء الإلكتروني الاجتماعية والثقافية والمادية «المبنية على العِرْق».[٣]

إذا كان «تضخيم» الجسد هو «الأباراتجايست» — أي روح الجهاز (انظر أدناه) — لتكنولوجيات المعلومات والاتصالات والعصر الرقمي، فهذا التضخيم مُتجذِّر في بنًى قائمة على العرق والطبقة، تحكم تصميم تكنولوجيات المعلومات والاتصالات وأبحاثها وتداولها وتسويقها. ودراسات الثقافة الإلكترونية تنبهنا لهذه الطبيعة العِرقية والطبقية للاقتصاد المعلوماتي.

(٣-٩) الطبقة

تَنقُل مسائل القدرة على الاتصال، والطبقة، والنخبوية التكنولوجية بؤرةَ الاهتمام إلى أمورٍ أكثر مادية من قبيل القوة الإلكترونية. تشتمل القوة الإلكترونية على مناقشات عن حرية النفاذ إلى المعلومات (ومن ثَمَّ سياسة النفاذ)، والسيطرة على الإنترنت، والنطاق الرقمي (ومن ثَمَّ مسألة الحكم، والتحكم في اسم النطاق، والبِنية التحتية التي تُنتِج الفضاء الإلكتروني)، وحقوق الخصوصية، والنخبوية.

لدى نيويورك سيتي أكبر تركُّزٍ للمباني المتصلة بألياف بصرية في العالم، ولا يوجد في حي هارلم سوى مبنًى واحد من هذه المباني؛ كما لا يوجد أيٌّ منها في لوس أنجلوس الجنوبية الوسطى (موقع الاضطرابات العِرقية في التسعينيات) (ساسن ١٩٩٩: ٦٠). التباين في الموارد الرقمية والقدرة الاتصالية في أفريقيا جنوب الصحراء وسنغافورة أو فنلندا واقعيٌّ جدًّا، ومقلِقٌ جدًّا، وخصوصًا أن مجالات حاسمة، مثل الرعاية الصحية والتمويل، تزداد إدارتها من خلال القدرة الاتصالية المحسنة والنقل السريع للبيانات والمصادر.

وعلى الرغم من أن هذه التباينات في البِنى التحتية آخذة في الزوال، فهناك تمييز كبير ديمغرافي، وطبقي، وعرقي، وقومي بين الموصولِين وغير الموصولين. تتحكَّم طبقة تكنولوجية في التوزيع والتشغيل والبِنية للإنترنت، والهاتف المحمول، والراوتر، وموقع الـ «دوت كوم» الذي يستخدمه الشخص العادي. ولا يزال مجال التكنولوجيا العالية في قبضة النُّخبة التكنولوجية، التي يغلب عليها البيض والذكور. بمعايير رأس المال الاجتماعي، مجتمعات المُستهلكين في العالم تعلي من شأن الأدوات، والقدرة الاتصالية، والسرعة، مانحةً بذلك مكانةً أعلى لأولئك الذين يَملكون الثلاثة معًا. كما تُعزز المكانة بعض الشيء من خلال النخبوية التكنولوجية (دير وفلَسْتي ١٩٩٩؛ جراي ٢٠٠١؛ راتسكي ١٩٩٩).

(٣-١٠) النوع والميول الجنسية

إذا كان بالإمكان إعادة اختراع الهُويات في الفضاء الإلكتروني، فما عواقب هذه السهولة فيما يخصُّ النوع؟ كيف تستخدم النساء تكنولوجيات المعلومات والاتصالات لحيازة التمكين؟ وكيف تُصوِّر البيئات الجديدة لتكنولوجيا المعلومات النساء؟ كيف تستخدم النساء الهواتف المحمولة؟ هل يَستخدمنها من أجل البقاء على اتصالٍ بأُسَرِهنَّ ومنازلهن أكثر مما يستخدمنها للاستمتاع والعمل؟ هل تتصفَّح النساء من أجل الترفيه والاستمتاع أكثر من تحصيل المعلومات وحدها؟ هل تحتفظ النساء بهويات مُتنكِّرة منفصلة في الفضاء الإلكتروني تسمح لهن بالإفلات من قيود أجسادهنَّ ونوعهن الاجتماعي في العالم الواقعي؟

بدايةً، هناك مشكلة «النفاذ» الأساسية. كم من النساء يستطعن النفاذ إلى العالم المترابط إلكترونيًّا؟ يحتاج هذا السؤال إلى مَزيد من التحسين والتعديل، بالانتباه إلى الخلفيات الطبقية والعِرقية للنساء اللائي يَملكْن أو لا يَملكن منفذًا.

ثمة مشكلة ثانية وهي «دور النساء» في صنع التكنولوجيا وبوصفهنَّ أدوات للابتكار الفني والتغيير. أوضح نُقَّاد التكنولوجيا النسويون (مثل وايكمان ١٩٩٣) أن الأمر لا يقتصر على أن النساء «لا» يَحظَيْنَ بحقوق نفاذٍ متساويةٍ إلى التكنولوجيا العالية، ولكنهن نادرًا ما يُشرَكن أيضًا في التصميم والبحث اللذَين يخلقان التكنولوجيا. ويفترض أنصار نظريات البناء الاجتماعي (من أمثال بيكر ١٩٩٥) أن النساء قد يؤدين دور العمالة «الرخيصة» في المصانع أو المختبرات، ولكن تأثيرهن محدود في طريقة إنجاز التصميم، وطريقة استخدام التكنولوجيا.

المشكلة الأساسية الثالثة هي مشكلة «التمثيل». فإذا كانت مصطلحات الثقافة الإلكترونية مثل «المصفوفة» (الماتريكس) (مشتقة من الكلمة اللاتينية «ماتر» التي تعني «الأم»)، واللوحات الأم، و«التوصيل بالإيلاج»، مُرمَّزة بوضوحٍ بلغة النوع، فيُصبح من المهم التساؤل كيف يصبح الفضاء الإلكتروني مصطبغًا بالنوع. تعزِّز تمثيلات النساء بوصفهن «متخلفات تكنولوجيًّا»، وكائنات ذات طابع جنسي، ومستخدمات سلبيات، معادلات القوة القائمة على النوع المُستمَدة من العالم الواقعي. استنتجت القراءات النسوية أن الصور النمطية المستعارة من العالم الواقعي تعمُّ الإنترنت، بل حتى تطغى وتُخيِّم عليه باستمرار، موحية بأن حتى الفضاء الإلكتروني قائم على النوع مثله مثل العالم الواقعي.

ولذا يَرغب النسويون الإلكترونيون في منح الفضاء الإلكتروني طابعًا نسويًّا من خلال ضمان مواءمة التكنولوجيا لاستخدامهم. يرغب النسويون الإلكترونيون في الإخلال بتراتبيات القوة من خلال تَمثيل أنفسهم في الفضاء الإلكتروني، ومن خلال الرغبة في التحكُّم في هوياتهم على الإنترنت، وأن يكونوا في الصدارة بهوياتهم الجنسية. وتشي مصطلحاتهم الشعبية — التلوث، والفيروسات، والعدوى — باختلال داخل المجال الثقافي الإلكتروني (فلاناجان ٢٠٠٢؛ جاجالا ٢٠٠٣؛ هاراواي ١٩٩١أ/١٩٨٥؛ بلانت ١٩٩٥؛ صوفيا ١٩٩٩).

وكما تُبيِّن الفصول التي تدرس الهُويات الجنسية الإلكترونية، والمجال العام الإلكتروني، فالفضاء الإلكتروني مصطبغ بالنوع، لا بمعيار القدرة على الاتصال فقط، ولكن أيضًا بمعيار الطُّرق التي تُطوِّع بها النساءُ الفضاءات الإلكترونية.

(٣-١١) الفضاء والجغرافيا

ظلَّت النظرية النقدية للقرن العشرين مهووسة بالفضاء. ولا عجب أن الثقافات الإلكترونية التي تَخلُق فضاءات جديدة وعوالم افتراضية، وتُغيِّر خبرتنا بالمكان والموقع قدَّمت أرضًا خصبة للجغرافيِّين ودارسي الفضاء. دخل عدد هائل من الاستعارات المكانية خطاب الفضاء الإلكتروني؛ مثل: «الطريق السريع» للمعلومات، و«الجوار» الإلكتروني، و«الرحالة» الافتراضيِّين الذين «يجوبون» الشبكة العالمية، و«مواقع» الإنترنت.

واضح أن افتقار الفضاء الإلكتروني الظاهر للحدود يضفي عليه سحرًا وغرابة. وهكذا تغيَّرت أفكارنا عن الدولة القومية، المرتبطة بإحكامٍ بشئون الإقليم. وحتَّمت الأنشطة العابرة للقومية، مثل الأسواق العالَمية، والتليفزيون، وشبكات المعرفة، والتمويل (ومن ذلك الإرهاب مع الأسف)، علينا أن نُعدِّل ما نفهمه باعتباره الفضاء.

الفضاء الإلكتروني أو فضاء التحكُّم الإلكتروني مختلف عن البيئة المعيشة بطرقٍ متميزة. بينما تشتمل البيئة المعيشة، أو الفضاء الاجتماعي على بنًى وأدواتٍ من قبيل المدارس، والمنازل، والمصانع، والمستشفيات التي تُوفِّر المكان للعلاقات الاجتماعية؛ يتكوَّن الفضاء الإلكتروني من أدوات صورية، وسَمعية، ونصية تمكِّن العلاقات الاجتماعية وتتوسَّطها. الفضاء الإلكتروني شبكة مكوَّنة من عدد هائل من الصِّلات الإلكترونية، والروابط، والتفاعُلات، وتَشاطُر المعلومات. هذا هو «منطق» الفضاء الإلكتروني؛ نظام من الروابط العشوائية أو المحسوبة، التي هي نفسها نتاج القيم الاجتماعية والثقافية، والمعتقدات، والحاجات. وهو أيضًا فضاء له تناقضاته. تمكِّننا تكنولوجيات الاتصالات والمعلومات من تجاوز الحدود والمساحات — يُمكن أن نكون هنا وهناك في الوقت ذاته — بينما تُمدُّنا «بالتزامن» بمعلومات دقيقة (من خلال أنظمة تحديد المواقع) عن موقعنا المحدَّد. من الصعب، بوضوح، منْح ميزة للفضاءات الافتراضية والحياة الافتراضية حينما تظلُّ الفضاءات والحياة الواقعيتان الماديتان الجسديتان هما مركز المراقبة والتهديد المحتمل. الفضاء الإلكتروني هو موقع للعلاقات الاجتماعية، هو عملية وليس شيئًا.

يُمكن لهذه الشبكات أن تكون هي شبكات السوق (ساسن ٢٠٠٥)، أو شبكات التآلف الاجتماعي، أو تَشارُك المعرفة (باش وستارك ٢٠٠٥)، ولكنها من حيث الأساس «فضاءات تفاعُل». ومن هنا فإن مصطلح «التشكيل الرقمي» (لاثام وساسن ٢٠٠٥) الذي يلوح في هذا البُعد التفاعلي المشكَّل/المتأثر على نحوٍ ثقافي اجتماعي، بوصفه السمةَ المنتِجةَ للفضاءات، يبدو ملائمًا لوصف الفضاء الإلكتروني. ويعني هذا أن الفضاء الإلكتروني

يمكن أن يكون عُرضة لما يتعرَّض له الفضاء الاجتماعي «الواقعي» من ضغوط، وكوابح، وتلاعب؛ لأنه مدمَج في الفضاء الاجتماعي.

ومن الممكن، كما افترض دوجلاس كوان (٢٠٠٥) على نحو بليغ، أن يكون الإحساس بأن الفضاء الإلكتروني مكان آخر هو بالأساس نتيجة تمثيله المرئي؛ فنحن نعتقد ونتخيَّل أننا في مركز التسوق الافتراضي لأنه «يشبه» مركز التسوق. والقابلية للتبويب — التي نُميِّز من خلالها بين الأماكن — مؤسَّسة في المقام الأول على القرائن المرئية على صفحات الإنترنت والصور. والأماكن منظَّمة من أجلنا على الإنترنت على أساس الخبرات والتوقُّعات النابعة من/الكامنة في ذلك المكان؛ حيث يكون المكان هو موقع الفعل المحتمَل. هذا الفعل المحتمَل يُمكن أن يكون أيضًا منصةَ تشكُّلِ مجتمعٍ ما.

يمتلك الإنترنت نفسُه جغرافيا؛ «جغرافيته الفنية» (البنية التحتية للاتصالات السلكية واللاسلكية، والراوترات، وشبكات كوابل الألياف البصرية، والعتاد الصلب للبث)، و«جغرافية مستخدمه» (كما تتجلَّى في توزُّع المستخدمين في الإحصائيات القومية/الإقليمية)، وأخيرًا «الجغرافيا الاقتصادية» لإنتاج الإنترنت (كاستلز ٢٠٠١: ٢٠٨–٢٢٤). إذا كانت الأولى محكومة بمقارِّ الشركات، وبالمجازفات التجارية، والاندماجات، والاستحواذات؛ فالثانية يُوجِّهُها تَوزُّع المستخدمين، والثالثة توجهها الأرباح المولَّدة، والتجارة الإلكترونية، والرأسمالية التكنولوجية. إيه أوه إل، ومايكروسوفت، وإريكسون، نوكيا، وآي بي إم، بسيطرتها على العتاد الصلب والعتاد المرن والراوترات، والأهم من أي شيء آخر، القوة العاملة، تركز تكنولوجيات المعلومات والاتصالات في أيدي (وخزائن) التكتُّلات والشركات. أما الجغرافيا الاقتصادية للإنترنت فهي، بالتحديد، سيطرة العالم الأول المشتركة المتروبوليتانية الانتقائية هذه على مسافات واسعة، ووحدات إنتاجية، وناس، وخدمات إعلامية من خلال تدفقات رأسمالية منظمة ومصمَّمة بعناية (كاستلز وهال ١٩٩٤؛ ويلر وزملاؤه ٢٠٠٠).

سوف نعاود الحديث عن هذا، موضوع جغرافيا الفضاء الإلكتروني، في الفصل السادس.

(٣-١٢) الخطر

تعلن أيقونة صغيرة في ركن نظام تشغيل ويندوز لديَّ أن كمبيوتري محصَّن الآن ضد ٩١٤ ألف فيروس. لماذا يُهمُّني أن أعرف هذه المعلومة عن منصة عملي اليومي؟ يقلقني أنه

لولا هذا الحائط الناري/المضاد للتجسُّس/المضاد للفيروسات لتمكنتْ ٩١٤ ألف إصابة وغزو وكارثة من ضرب كمبيوتري. يوميًّا، أعيش مع خطر أن عتادي الصلب، وعتادي المرن؛ ومن ثَمَّ عتادي الرطب (أنا)، يمكن أن نتعرض للغزو. تؤكِّد لي مواقع الإنترنت أنها «آمنة» وأن باستطاعتي إجراء معاملاتي المالية بلا قلق.

يبدو أن التكنولوجيات الجديدة والأسرع تُضخِّم الخطر. تُنتِج الثقافات الإلكترونية أشكالها الخاصة من الخطر؛ أعطال الكمبيوتر، إدمان الجنس الإلكتروني، اختراق الخصوصية، والاحتيال المالي، والتحرُّش، وغيرها من الأخطار. بناءً على صياغة أولريش بك (١٩٩٢) الشهيرة لـ «مجتمع المخاطر»، يفترض يوست فان لون (٢٠٠٢) أننا نعيش في حالة توقُّع الخطر. الخطر دائمًا «كامن»، دائمًا بانتظار الحدوث، أو «التحوُّل إلى واقع» (٢٠٠٢: ١٣٠)، والعِلم التكنولوجي مدعو إلى إخفاء المخاطر المتضمنة وكشفها في آنٍ معًا (٢٠٠٢: ١٥٦).

في العصر الرقمي، تتكوَّن بيئة «الفضاء الإلكتروني» وتُبنى من خلال عملية من التدفقات والتحويل الرمزي فيما بين التجارة، والقانون، ووسائل الإعلام، والمؤسسة العسكرية. ويصير الافتراضي «واقعيًّا» فقط حينما تُضاف معًا هذه العناصر كلها. ويُكوِّن النظام (العتاد الصلب، العتاد المرن، العتاد الرطب)، والبيئة (فضاء التحكُّم الإلكتروني)، كلٌّ منهما الآخر؛ حيث يصعب باطِّراد تمييز الحدود بينهما. وهذا هو جدل الافتراضي والواقعي.

في حالة الثقافات الإلكترونية، يكون خُلُق تجنُّب الخطر أكثر تعقيدًا من مجرد الإلمام بالخطر. يفرض ظهور فيروس كمبيوتر خطرًا على الأنظمة. ويتطوَّر خطر غير مباشر من هذا الإدراك؛ وترسل البرامج، وأنظمة إدارة المواقع، والمستخدمون، عشرات الرسائل الإلكترونية محذرةً الناس من هذا الخطر الكامن، مُضيفين بذلك إلى العبء على النظام. ولذا، ليس فقط عنصر الخطر — الفيروس — هو ما يَنتشِر بأسلوب النسخ الذاتي من خلال الوسيط، ولكن أيضًا عملية التحذير من الخطر وإدارة الخطر.

وجد دونالد ماكينزي (١٩٩٨)، من خلال دراسته وفيات الحوادث المتعلقة بالكمبيوتر، أن معظم الحوادث الكارثية ربما تكون انطوت على تفاعل بشري-كمبيوتري خاطئ، أكثر من انطوائها على «إخفاقات» كمبيوترية خالصة. ويوحي ماكينزي بأن المخاطر المتضمنة لا يمكن تأسيسها على الأدلة السابقة (مع الكمبيوتر أو أي تكنولوجيا أخرى) بسبب تزايد الحدوث والتعقيد في الاعتماد على الكمبيوتر. ويقترح أن ما نحتاج

إليه لتقويم المخاطر هو ألا نتصدَّى فقط لجوانب الكمبيوتر الفنية، ولكن أيضًا للجوانب الإدراكية والتنظيمية لتشغيلها في «العالم الواقعي» (١٩٩٨: ٢١٠–٢١٢). خلقت التطورات في العلوم المعلوماتية الطبية وفي الثقافات الإلكترونية الطبية «طُرُزًا» من المخاطر تخصُّها وحدَها. والجدل بشأن جسيمات التكنولوجيا النانوية في الولايات المتحدة والمملكة المتحدة هو مثال لما يُصطَلح على تسميتِه «الوصم»؛ حيث تُبرِز الكتابة العلمية الشعبية والقصص التخيُّلية (روايات مايكل كريتون، وخصوصًا روايته المعنونة «الفريسة»، عام ٢٠٠٠، حالة دالة) مخاطرَ التكنولوجيا النانوية. تمثل التكنولوجيا النانوية كلًّا من التكنولوجيا الطبية والهندسية البالغة التقدم، وخطرًا خفيًّا بسبب حجم الأجسام. وقدَّمت التغطية الصحفية في المملكة المتحدة، مثلًا، خليطًا من الأمل في إمكانات التكنولوجيا الجديدة، والقلق من آثارها الجانبية (ويلكنسون وزملاؤه ٢٠٠٧). وأثبت ويلكنسون وزملاؤه كيف أن المناقشات بشأن الخطر تدور في المقام الأول حول السياسة العامة والتغطية الإعلامية للتكنولوجيا. هذه هي اللحظة الأساسية في ثقافة المخاطر؛ حيث تشغل التداعيات الاجتماعية لأي تكنولوجيا موقع الصدارة إلى جانب المكوِّن العلمي.

(٣-١٣) المدينة الوسائطية وفضاء «الآخر»

الإنترنت وسيط نَصِلُ من خلاله إلى أجزاء بعيدة من العالم، وإلى الغرباء، وإلى دائرة أصدقائنا وأقاربنا المباشرة. وهو يخدم غرضًا اجتماعيًّا وسياسيًّا مهمًّا. ووفقًا لتصوُّر روجر سيلفرستون لوسائط الإعلام الجماهيرية، فهو «فضاء ظهور» (٢٠٠٧: ٢٥–٥٥). لا يُصبِح الآخر الذي يظهر لنا معلومًا لنا إلا على شاشاتنا. ما يُمكِّننا من رؤية الاختلاف بيننا وبينه. «المدينة الوسائطية» هي «فضاء ظهور من خلال الوسائط، فيه يَظهر العالم، وفيه يُشكَّل العالم في ظهوره، ومن خلاله نَكتشِف أولئك الذين هم — أو ليسوا — مثلنا» (٢٠٠٧: ٣١). تبني الشاشة ووسائل الإعلام العالم لنا، حتى مع كون الوسيط نفسه مبنيًّا «من قبل» العالم.

يعني هذا أننا بحاجة إلى أن نسأل: أي «نُسَخ» من الآخر أو العالم تظهر على شاشاتنا؟ كيف يُوجِّه الإنترنت العالم لنا ويُشكِّل توجُّهنا نحو العالم؟ هذه المجموعة من الأسئلة تفضي بنا، كما يُبين سيلفرستون، إلى مجال الأخلاق؛ وذلك أنه:

> بسبب أن وسائل الإعلام تُوفِّر … الأطر … لظهور الآخر، فهي، بحكم الأمر الواقع، تُعرِّف الفضاء الأخلاقي الذي يظهر فيه الآخر لنا، وتدعو في الوقت

> ذاته (تطالب، وتُقيِّد) إلى استجابة أخلاقية مناسبة منَّا، نحن الجمهور، بوصفنا مواطنين محتملين أو فعليين (٢٠٠٧: ٧).

تُحوِّل هذه «الاستجابة الأخلاقية» مسألة التمثيل إلى مسألة مواطَنة عالمية ممكنة؛ حيث يُدعى المرء إلى الاستجابة بطرقٍ معينة لصور المعاناة، والاستغلال، والظلم.

تساعد الأقليةُ والأصوات البديلة التي تتمكَّن من إيجاد فرصة للتعبير على إرساء إطارٍ لثقافة العولمة، وفقًا لمقولة سيلفرستون، حتى بينما تكون وسائل الإعلام تحت سيطرة رأس المال العالمي. وربما تُمكِّن الناس من أن يكونوا كوزموبوليتانيين — «مُواطني العالم» — مع التشارك والقدرة على الاتصال المُتزايدَين في العالم. وهكذا يظهر أمامنا الغريب، والجار، و«الآخر» جميعًا.

يوفِّر فضاء الظهور عبْر الوسائط المسرحَ الذي تُصنَع فيه القرارات والأحكام. ويدلُّ هذا على إمكانية ظهور مجتمعٍ مدنيٍّ جديدٍ — أو مجتمع مدني افتراضي، ليصبح مرادفًا له — حيث يكون «الآخر» شخصًا يُمكننا التعرُّف عليه، ونأمل أن نفهمه.

داخل دراسات الثقافة الإلكترونية، تكون مسألة الأخلاقيات، والتمثُّلات، واستهلاك «الآخر» على شاشاتنا ومن خلال المعلومات مسألةً أساسيةً.

(٣-١٤) الجماليات

كان الكمبيوتر كيوب من صنع شركة أبل أولَ كمبيوتر في التاريخ يُعرض في قسم «التصميم» في متحف نيويورك للفنون الحديثة. حوَّله هذا من آلة إلى غرض فني يتمتع بجاذبية وقيم جماليتَين. ركَّز كلٌّ من سين كابيت (١٩٩٨)، وديفيد جي بولتر وريتشارد جروسين (١٩٩٩)، وبولتر وديان جرومالا (٢٠٠٣) على تصميم الكمبيوتر والأشكال الفنية المعيَّنة التي طوَّعت تكنولوجيات وسائل الإعلام الجديدة.

في عام ٢٠٠٦، ظهرت مختارات من المقالات التي تتفحَّص إمكانيات «الاستخدام الجمالي للكمبيوتر» (فيشويك ٢٠٠٦)، مميزة ما قد يكون بدايات «مشروع» جديد في مجال التفاعل بين تكنولوجيا الكمبيوتر، وعلم الجمال، والفن. الاستخدام الجمالي للكمبيوتر هو «تطبيق نظرية الفن وممارسته على مجال استخدام الكمبيوتر» (فيشويك، ٢٠٠٦: ٦). ويشتمل على النظر في البِنيات الداخلية والرِّياضياتية لاستخدام الكمبيوتر، واستخدام البرامج لإنتاج الفن (غالبًا ما يُسمى «فن العتاد المرن»)، أو فن الواجهة

التفاعلية. ويُركِّز الاستخدام الجمالي للكمبيوتر على مجالات محدَّدة مثل التفاعل بين الإنسان والكمبيوتر، أو التخيل، أو البنى المنفصلة. وتشتمل أيضًا على النظر في عِلم علامات الكمبيوتر؛ مثل موقع وتصميم سطح المكتب، أو ترتيب العتاد الصلب.

من منظور علم الجمال والكمبيوترات، يُقدِّم فن الكمبيوتر نسقًا مختلفًا من الفن. يُنتج الفن المدعوم بالكمبيوتر أسئلةً فلسفية أوسع عن «طبيعة» الفن نفسها. بما أن معظم فناني الكمبيوتر يستخدمون برامج مطوَّرة تجاريًّا، فما دور «المبدع» الفرد؟ ليس الكمبيوتر محض أداة للفنان؛ لأنه يؤدي مجموعة متنوعة من الوظائف، ويوسِّع قدرات الفنان الجسدية والعقلية. وينبغي لذلك التعامل معه على أنه شريك إبداعي للفنان (همفريس ٢٠٠٣: ٢٢–٢٤).

وبينما يبدو أن فن الكمبيوتر يتضمن الكثير أو القليل من الدمج المباشر للكمبيوترات واستخدامها في إنتاج أشكال الفن، فثمَّة بُعد أقل ملاحظة عمومًا، وهو الفن الذي يتبدَّى في تصميم الكمبيوتر نفسه؛ فالواجهة التفاعلية — البُعد الأكثر ظهورًا ومباشرةً في استخدام الكمبيوتر لدى المستخدم العادي — يمكن اعتبارها مجموعة من «العلامات». والعلامات، كما نعرف، «ثقافية». تتكوَّن الواجهة التفاعلية من رسوم مَرئية، هي نتاج برمجيات غير مرئية. وهذه الواجهة التفاعلية هي أيضًا، كما يؤكد نيك وجرابوسكي (٢٠٠٦: ٦٢–٦٣)، وثيقة الصلة بوجودنا الجسدي؛ فنحن نُدرك هذه الأشياء التي تظهر على شاشتنا أو تنبثق من سمَّاعاتنا. وغالبًا ما تتغيَّر الواجهة التفاعلية مع تغيُّر الطريقة التي نُشغِّل بها باستخدام أجسادنا الفأرة أو المؤشر. أي إن هناك، من جهة، التصميم والفن للواجهة التفاعلية «الأساسية» التي تظهر على شاشتنا، ومن الجهة الأخرى «المنظر» المُتغيِّر للواجهة التفاعلية كما نتعامل معه من خلال المؤشر والنقرات.

وهناك أيضا التخيُّل — من بيولوجيا الخلية إلى الفضاء الخارجي — الذي نراه في التقارير الإخبارية وعلى شاشاتنا. تتضمَّن أساليب التخيل الكثير من استخدام الكمبيوتر، وتُشكِّل ما سمَّاه ستيفن ولسن (٢٠٠٢) «فنون المعلومات».

أخيرًا، يَشتمِل الاستخدام الجمالي للكمبيوتر على النظر في التصميم الرقمي للتفاعل. يَفترض يوناس لوفجرن (٢٠٠٦) أنه يجب تشكيل المواد الرقمية على نحوٍ يجعل المستخدمين يروْنَها «جيدة». تصميم التفاعل هو «تشكيل المواد الرقمية لخلق ظروف للاستخدام الجيد» (لوفجرن ٢٠٠٦: ٣٨٤). يُحدِّد لوفجرن ١٩ كيفية استخدام للتصميمات الرقمية، تشمل: القابلية للتشغيل، والإغوائية، والفائدة، والمفاجأة،

والتحكُّم/الاستقلالية في السلاسة، والأناقة، والصلة. هذه ملامح يَجدُر أخذها في الاعتبار ودمجها في لحظة التصميم من أجل تمكين المستخدم من استخدام الواجهة التفاعلية والبرنامج والارتباط بهما.

(٤) دراسات الثقافة الإلكترونية

من الجليِّ أن الثقافات الإلكترونية هي توليفة مما هو اقتصادي، وما هو فني، وما هو ثقافي اجتماعي. وتَشمل الثقافات الإلكترونية مسائل العمل والمال، والضبط السياسي والقوة، والفرد والمجتمع. ويجب على أي دراسة للثقافات الإلكترونية أن تتصدَّى لكل جوانب مجتمع المعلومات. ولعمل ذلك، يجب أن تكون المقاربة تجميعية، ومتعدِّدة المواقع، تتعامل مع جوانب متعدِّدة من الثقافات الإلكترونية دون التضحية بأيٍّ منها. معظم الدراسات، ومنها المقدمات مثل هذه المقدمة، هي تَجميع للمقاربات.

لذا، وبينما نَنجذب إلى اختزال الثقافات الإلكترونية إلى ثقافات الإنترنت، أو الثقافات الرقمية، فإن التلاقي المُتزايد بين الأشكال التكنولوجية يحث على رؤيةٍ ذات أساس أشمل. طُرحت قراءات ونماذج إبداعية عديدة لمقاربة الثقافات الإلكترونية، تستقطب انتباه الدارسين في دراسات وسائل الإعلام والاتصال، والدراسات الثقافية، وعلم الاجتماع، والعلوم الإنسانية.

(٤-١) الأبعاد الإثنوجرافية للفضاء الإلكتروني

الإنترنت هو تشكيل اجتماعي أو عملية اجتماعية، ويترتب على هذا إذًا، شأنه شأن الأدوات الاجتماعية والثقافية، أن من المُمكن دراسته دراسة إثنوجرافية. وتبعًا لكريستين هاين (٢٠٠٠)، ثمة ثلاثة مجالات أساسية لدراسة الإنترنت يُمكِن تمييزها إثنوجرافيًّا؛ الانتقال والتفاعل وجهًا لوجه، والنص، والتكنولوجيا، والانعكاسية، وصنع الأشياء الإثنوجرافية. يدعو المجال الأول إلى إعادة تعريف ما يعنيه التفاعل وجهًا لوجه. الإنترنت هو مجموعة من النصوص، ومهمة الباحث الإثنوجرافي هي فهْم المعاني التي تُنتجها هذه الممارسات النصية. وأخيرًا، يجب أن يُعامَل الإنترنت على أنه أداة ثقافية متصلة بالعلاقات والسياقات المنفصلة عن الإنترنت؛ لوضعها داخل سياقات أوسع ورُؤية كيف يكمِّل أحدهما الآخر.

تحتاج الأبعاد الإثنوجرافية للثقافة الإلكترونية، كما يَفترض أرتورو إسكوبار (١٩٩٦)، إلى النظر في الطُّرق التي تُصمَّم من خلالها البرمجيات والتطبيقات وتُستخدَم،

وإنشاء المجتمعات والشبكات على الإنترنت، والأشكال الثقافية الشعبية لهذه التكنولوجيات (من السايبربنك إلى ألعاب الكمبيوتر)، والهُويات الثقافية التي تظهر في الفضاءات التكنولوجية الجديدة، والاقتصاد السياسي للثقافة الإلكترونية (وخصوصًا العلاقة بين الرأسمالية، والاقتصاد العالمي، والقوة). ومن أمثلة هذا النوع من الإثنوجرافيا مشروعُ مدرسة لندن للاقتصاد حول وسائل الإعلام الجديدة للشباب، الذي يَدرُس استخدام الشباب للوسائط الإعلامية، و«التفريد» الناتج من هذا، وأشكال وقت الفراغ الجديدة، والإلمام بالأساسيات، والتآلُف الاجتماعي (انظر ليفينجستون ٢٠٠٣).

يُغطي هذا الكتاب بعضًا من كل هذه المجالات، مُتنقِّلًا عبْر الاقتصاد السياسي، ومسائل المجال العام، والنوع، والهُويات الأخرى، والأشكال الثقافية الشعبية. وفي كل حالة، يسعى إلى بسط مسائل القوة، والفاعلية، والهُوية المتعلقة بكلٍّ من مستخدمي الثقافة الإلكترونية و«مبدعيها».

(٤-٢) نظرية الأباراتجايست

استحدث جيمس كاتس ومارك آخوس (٢٠٠٢) نظرية الأباراتجايست للتعبير عن منطق تكنولوجيا الاتصالات الجديدة ورُوحها. «الأباراتجايست» — وهي كلمة منحوتة من كلمة «أباراتوس» (التي تعني «المواد اللازمة لغرضٍ ما» و«الآلة») والكلمة الألمانية «جايست» (التي تعني «الرُّوح» أو «العقل») — تظهر بمعنى الحركة، والاتجاه، والدافع في أي تكنولوجيا. وتُصوِّر الجوانب الفردية والجمعية للسلوك الاجتماعي، بينما تفترض التداخل بين الوضع الثقافي والتكنولوجيا القائمة. «أباراتجايست» تكنولوجيا الاتصال (يدرس كاتس وآخوس الهواتف المحمولة وتكنولوجيات الاتصالات الشخصية، ويجب أخذ هذا في الاعتبار) هي أباراتجايست «الاتصال الدائم». الاتصال الدائم هو منطقها وروحها، ويحكم فلسفة تصميم تكنولوجيات الاتصالات الشخصية، وتطويرها، واستخدامها. ويصف منطق اللغة ذاتها في برنامج «إم إس وورد» مثلًا. على سبيل المثال، إذا بحث شخص باستخدام الزر الأيمن للفأرة عن مرادفات كلمة «يتَّصل» على برنامج «إم إس وورد»، فسيظهر له:

يصبح على صلة بـ
ينشئ صلة بـ
يستدعي

يهاتف
يتحدَّث إلى
يكتب إلى
يكتب رسالة وجيزة إلى

تُغطي هذه المترادفات مدى أنماط الاتصال الممكنة، وفق إدراك برنامج «إم إس وورد» وقاموسه المدمج فيه للاتصال.

يفترض كاتس وآخوس أن ثمة منطقًا اجتماعيًّا للاتصال الدائم. يَملك الناس أسبابًا واضحة (الشكل، والوظيفة، والتكاليف) وأخرى مُستترة (كيف يُدركهم الآخرون، المعتقدات بشأن النفع، الملاءمة) لاختيار نماذج وتصميمات معينة (٢٠٠٢: ٣٠٩–٣١٠).

يمكِن استخدام «أباراتجايست» الاتصال الدائم استالنوعية الاجتماعية، والعِرْقية، والفرديةخدامًا مثمرًا لصياغة مقاربة للثقافات الإلكترونية؛ لأنه:

- يضع التكنولوجيا في عالم التفاعُل الاجتماعي.
- يضع العوامل الفردية والثقافية داخل التكنولوجيا.
- يتبدى في الجوانب العاطفية/الذاتية والاجتماعية/اللاشخصية لتكنولوجيات الاتصال بتقديم القيم الشخصية، ونظريات الاتصال الشعبية، وحتى المتعة البدنية.
- يُؤكِّد الجوانب الرمزية للتكنولوجيا بإيلاء اهتمامٍ لمسائل الطبقة، والأدوار، والبِنى الاجتماعية مثل الأسرة.
- يربط الفرد، والمادة، والعوالم الاجتماعية بعناصر العتاد الصلب والعتاد المرن الكائنة في التكنولوجيا.

تُعيدنا هذه النقطة الأخيرة إلى الأساس الاجتماعي للتكنولوجيا بافتراضها أن منطق الاتصال الدائم هو منطق اجتماعي متأصِّل في التشكيلات الاجتماعية، والبِنى؛ ومِن ثَمَّ الأيديولوجيات والسياسة. غير أنه لا بد من الإشارة إلى أن كاتس وآخوس (٢٠٠٢) يُوحيان بـ «رُوح» أو منطق «واحد» هنا. وكما نعلم، «الثقافات الإلكترونية» هي تركيبة من أشياء كثيرة؛ فهي وسيط اتصال عالَمي (راسموسن ٢٠٠٢) وأداة حفظ وذاكرة. وهي علامة على بداية «المدينة الوسائطية» وفقًا لبعض النقاد (سيلفرستون ٢٠٠٧). وتشمل ميزاتها الرئيسية المشاركة، والجمعية، والقدرة على الاتصال (ثاكر ٢٠٠٤ب). والإنترنت، الذي

ربما يكون أبرز مكونات الثقافات الإلكترونية الشعبية، قائم على الجغرافيا العمرية، ويفترض أن يكون ديمقراطية. ويمكن أن يكون أيضًا بمنزلة أداة نافعة للرأسمالية التكنولوجية من خلال المراقبة وبنوك البيانات.

يعني تعقيد الثقافات الإلكترونية المتأصل وأشكالها الكثيرة أنه لا يُمكن وجود أي روح واحدة تُوجِّه المجال وتُؤثِّر فيه؛ ولذا أقترح، بالإضافة إلى «أباراتجايست» الاتصال الدائم، أباراتجايست آخر، وهو أباراتجايست «التضخيم».

تُشكِّل الثقافات الإلكترونية حالةَ تضخيم واضحة. تنطبق هذه «الروح» على تصميم الأجهزة الثقافية الإلكترونية؛ من هواتف الآي فون التي تَرغب في «تحسين» الاستقبال، إلى محرِّكات البحث التي تُجري عمليات بحث «أسرع» و«أكفأ»، إلى الكمبيوترات «الأسرع». التخزين «الأكبر»، والأمن «المعزز»، والتكنولوجيات الطبية «الأنجع» هي الكلمات الأساسية في «ثقافة التضخيم» التي تدعمها التكنولوجيات الجديدة. يدفع «المزيد» من المشاركة والقدرة على الاتصال بين عدد «أكبر» من الناس — وظهور الآخر على الشاشات بقَدْر أكبر من أي وقت مضى — الإنترنت بوصفه وسيطَ اتصال، بينما ترغب الدولة والتكتُّل الرأسمالي التكنولوجي في مزيد من التحكُّم في الوسيط (وهذه هي الحركة المُتناقِضة داخل ثقافة التضخيم: من جهة، الدفع باتجاه نشر أوسع وحرية أعظم؛ ومن الجهة الأخرى، التحرُّك من أجل مزيد من الضبط والتنظيم). وترغب حالات الأجساد الموصولة والمعدَّلة في «تضخيم» الإنسان في الطريق إلى حالة ما بعد بشرية.

يُدرِك «الاتصال الدائم» و«التضخيم» رُوح الثقافات الإلكترونية المعاصرة ومنطقها.

(٣-٤) الدراسات الثقافية

ربما تُقرَأ الثقافات الإلكترونية «على النحو الأمثل» من خلال عدسات الدراسات الثقافية. ويصلح تعريف الدراسات الثقافية الذي قدَّمه كيري نلسون وزملاؤه أن يكون نقطة بداية هنا: الدراسات الثقافية «معنية بدراسة المدى الكامل من فنون مجتمعٍ ما، ومُعتقداته، ومؤسَّساته، وممارساته الاتصالية» (١٩٩٢: ٤). تُفهَم ثقافة مجتمعٍ ما على أنها طريقة الحياة، وكذلك منظومة الممارسات، والمؤسسات، وبِنى القوة التي تخضع للنقاش باستمرار؛ حيث تُثمَّن من خلال عمليات الإدراج والإقصاء، بعض المعاني، والجماعات، و«النصوص» على حساب غيرها. وتشمل الدراسات الثقافية قراءة «سياسية»

لبنى القوة التي تؤثِّر في إنتاج المعنى، وغالبًا ما تحدِّده، في ثقافةٍ ما، والتي تُسخِّر فاعلية الآخرين (ومنهم الآلات) لصالح غاياتها، وتسلط الضوء على الجماعات المُستضعفة في الممارسات الثقافية. ولذلك، تهتم الدراسات الثقافية بالمعاني (الكامنة في القصائد، والمعمار، والسياسة)، وبالبِنى التي تظهر فيها المعاني (الحكومة، «الأدب»، الوسط الأكاديمي، الصناعة). وتُركِّز، وهذا هو الأهم، على طريقة إنتاج المعنى في الحياة اليومية من خلال أشكال الثقافة الجماهيرية (الأفلام، والمدوَّنات، وبرامج الطهي) والتفاعُل الاجتماعي أكثر مما في الثقافة الراقية.

تُبرِز الدراسات الثقافية أربعة موضوعات أساسية؛ الفاعلية، ودراسة الأصل، والهُوية والقوة، والمجال الاجتماعي والطبيعة البدنية (سلاك ووايز ٢٠٠٦: ١٤٣).

أما «الفاعلية» فتشمل مسائل قدرة الأفراد والمجتمعات أو الأشياء على تأكيد إرادتهم وإحداث تغييرات.

وأما «دراسة الأصل»، فتَعني موقع تكنولوجيا أو ابتكار ثقافي معيَّن داخل تواريخ، وخطابات، وصراعات قوة معيَّنة. وتشتمل على مسائل الحاجة، والمشاعر، وبِنى القوة مثل القانون أو الطب، والمنافع المالية، والقوة الرمزية. وكما رأينا فيما سبق، ظهرت وسائل الإعلام الجديدة والثقافات الإلكترونية في سياقات متعدِّدة تمدُّها بأصولها، وليس من خلال طريقة خطية بسيطة «للتقدم». بدأ الإنترنت حياته في هيئة استراتيجيةِ دفاع مصمَّمة ومبنية مِن قِبَل الحكومة الأمريكية في ظلِّ احتمالية نشوب حرب نووية؛ ولذلك تبقى مسائل السيطرة باستمرار في قلب ما يُسمَّى التكنولوجيا الناشرة للديمقراطية في الثقافة الإلكترونية؛ حيث تسعى بروتوكولات نقل البيانات، والرقابة، والمراقبة إلى نشر الإنترنت بصفته أنظمة ضبط، لا أنظمة حرية.

وأما «الهُوية» فلا تُعَدُّ «ذاتًا» أساسية أو جوهرية بقدْر ما تُعَد نتاجًا للعلاقات الاجتماعية الكائنة في تقاطع خطابات متعدِّدة. تُرى الهُويات بوصفها «بِنياتٍ» أكثرَ منها باطنًا. وهي محل نقاش أكثر منها غنيَّة عن البرهان. وفق هذه الرؤية، لا تكون التكنولوجيا محايدة أبدًا؛ لأنها تَنطوي على تساؤلات سياسية عن الهُوية. وهكذا، تكون تساؤلات الثقافة التكنولوجية، من وجهة نظر الدراسات الثقافية، هي: كيف يساعد الهاتف المحمول أو الإنترنت في بناء هُوية؟ هل تُؤثِّر التكنولوجيا على ظهور المجتمعات للعيان؛ ومِن ثَمَّ إقرار هُويتها؟

وأخيرًا، تتعامل أي مُقاربة تنتمي إلى الدراسات الثقافية مع التكنولوجيا على أنها فاعل اجتماعي ظرفي يُؤثِّر في استخدام الفضاء. يشمل هذا التصدي لثلاثة أنواع من الفضاء: الفضاء «المبني» العام، والفضاء الاجتماعي، وفضاء الجسد. تُغيِّر المراقبة المتزايدة للفضاء العام من الخبرة بذلك الفضاء، وتشمل مسائل حقوق النفاذ والأمن. ويشمل الفضاء الاجتماعي عالَم السياسة؛ وفي الثقافات الإلكترونية، لا بد من فهْم هذا العالم على اعتبار أنه يشمل مسائل التصويت الإلكتروني، والتعبير عن الرأي، وآليات التغذية الراجعة الرسمية، التي يُسهم كلٌّ منها في الشأن الاجتماعي والشأن السياسي. تستخدم المنظمات غير الحكومية والنشطاء تكنولوجيات المعلومات والاتصالات لنصرة قضايا معينة، هادمة في أغلب الحالات للسياسة الرسمية السائدة، مُحوِّلة بذلك الفضاء الإلكتروني إلى أداة للثقافة السياسية المضادَّة. ويُغيِّر استخدام تكنولوجيات الإنترنت والأجهزة الرقمية الطريقةَ التي يستخدم بها البشر أجسادهم تغييرًا جذريًّا، ويُضخِّمها، ويتجاوز بطرقٍ معينة مشكلات الجسد ونقائصه؛ فالأجهزة التي تضخِّم القدرات وتُحسِّنها تُمكِّن المستخدمين من ممارسة فاعليةٍ أعظم من خلال الجسد. وفحوصات الأشعة الاختراقية، والزرعات العصبية، والتدخلات الجراحية التي تعتمد على نقل البيانات من الجسد وإليه، من مستوى البشرة إلى مستوى الحمض النووي، هي أيضًا عوامل تُعزِّز الفاعلية؛ ولذا فالفضاء البدني هو بُعدٌ حاسمٌ في تحليل ثقافات التكنولوجيا في العصر الرقمي.

هكذا تكون «الثقافات الإلكترونية»، من وجهة نظر الدراسات الثقافية، رابطًا بين ثلاثة عناصر أو فواعل مهمة: العتاد الصلب (الماكينات، والكمبيوترات، وشبكات الكوابل)، والعتاد المَرِن (البرامج)، والعتاد الرطب (البشر). وبمَدِّ هذه الفرضية عبْر مقاربة الدراسات الثقافية، تكون الثقافات «الإلكترونية» في ثنايا هذا الكتاب هي أيضًا المفصل بين هذه العناصر الثلاثة، وغيرها، من قبيل: النوع، والعِرْق، والأشكال الرمزية والثقافية، والاقتصاد، والسياسة، والهُوية؛ بعبارة أخرى، «بيئة» الثقافة الرقمية. الفصل بين الرقمي وغير الرقمي (لنقُل: المادي) هو بمنزلة إغفال للحقيقة الحاسمة بأن التحوُّل إلى التكنولوجيا الرقمية مرتبط ارتباطًا لا انفصام له بالجوانب الاجتماعية والثقافية والمادية. ومن هنا وصف روبرت لاثان وساسكيا ساسن عملية التحوُّل الرقمي بمصطلح «التحوُّل الرقمي الاجتماعي»؛ حيث تحُوَّل الأنشطة وتواريخها في مجالٍ «اجتماعيٍّ» ما

إلى شفرات وقواعد بيانات (لاثام وساسن ٢٠٠٥: ٣، ١٦–١٨). يُمدِّد التحوُّل الرقمي الاجتماعي التفاعل على مستوى الأسرة أو مكان العمل إلى العالم الرقمي؛ ولذا فمَنطق التشكيلات الاجتماعية — الذي سيتضمَّن، من وجهة نظر الدراسات الثقافية، مسائل الطبقة والعِرْق والنوع وعلاقات القوة ومُمارساتها — يُميِّز طبيعة أي «تشكيل رقمي» وشكله أيضًا.

توجد عناصر أو فواعل مادية «واقعية» في شبكة الثقافة الإلكترونية، ولكن هناك أيضًا عناصر أكثرَ سيولة واستعصاءً على القياس، من قبيل المشاعر (غراميات الإنترنت)، والاقتصاد (اختلاف القدرة على النفاذ حتى في المجتمعات الموصولة شبكيًّا)، والسياسة (التحكُّم في النطاقات أو البرامج من خلال قوانين حقوق النسخ الصارمة). الثقافة الإلكترونية هي الرابط بين العتاد الصلب، والعتاد المرن، والعتاد الرطب، وثلاثتهم «مدمَجون بعمق في سياق التكنولوجيا الاجتماعي والتاريخي».

تشكِّل الثقافات الإلكترونية — التي تشمل على وجه الخصوص ثقافةَ الهاتف المحمول، وثقافة الإنترنت، والثقافات الطبية الحيوية، والشبكات الرقمية للشركات والدولة والمنظمات غير الحكومية، والتدفُّقات المالية، والاستخدامات العسكرية والترفيه — هُويةَ الأفراد أو المجتمعات، وتُحدِّد المنافع والاستجابات السياسية من الدولة، وتُغيِّر الجسد من أجل أسلوب حياة مختلف وأفضل.

ولهذا، فالثقافات الإلكترونية هنا هي «جذورية»؛ أي إنها «تجميع» لتدفقات تتواصل فيها عناصر متعدِّدة بطُرقٍ عَرَضية وموزَّعة، وكلٌّ منها مدمَج في السياقات الاجتماعية والتاريخية للتكنولوجيا. تُؤثِّر السياقات الثقافية والمادية في شبكات الاتصالات السلكية واللاسلكية والفضاءات الإلكترونية، والعكس صحيح، في نوعٍ من «التفاعل التكراري» (جراهام ١٩٩٨: ١٧٤). يعني هذا أنه لا يمكن أن يتعامل المرء مع الثقافات الإلكترونية لتكنولوجيات المعلومات والاتصالات الجديدة بوصفها تدفُّقات، دون وضع هذه التدفقات في الظروف المادية، والثقافية، والاجتماعية الفعلية. وبعبارة أخرى، فالتشكيلات الرقمية هي توليفات من التكنولوجيات الشبكية المؤسَّسة على الكمبيوتر، ومن السياقات الاجتماعية. سنرجع إلى هذه الطبيعة المميزة للتشكيل الرقمي في مناقشتنا لفضاء التحكُّم الإلكتروني لاحقًا.

ليست التكنولوجيا أو عنصر محدَّد هو ما يقع في بؤرة انتباهنا، ولكن «صلات» هذه التكنولوجيا أو هذا العنصر بغيره (وداخل غيره) من التكنولوجيات والعناصر. باختصار،

لا يُمكن أن ننظر إلى الثقافات الإلكترونية على أنها مجرَّد تكنولوجيات معلومات واتصالات دون إشارة إلى التساؤلات بشأن:

- القوة (المالية، والسياسية، والثقافية، والفاعلية).
- الهُوية (النوعية الاجتماعية، والعِرْقية، والفردية/المجتمعية، والجنسية).
- الأيديولوجية (الرأسمالية التكنولوجية).
- الثقافة (الفن، والرياضة، والألعاب).

تأخذ دراسات الثقافة الإلكترونية بعَين الاعتبار هذه التساؤلات وهي تدرس الثقافات الرقمية اليومية. ومع ذلك، فهذا الكتاب «لا يتقيَّد» بدراسات الإنترنت الشائعة، ولكنه يَنظر أيضًا في المسائل الكلية من قبيل حكم الفضاء الإلكتروني، والاقتصاد السياسي للتشكيلات الرقمية. وبينما يعترف بأن هذه التساؤلات ربما لا تُحَل، فهو يَفترض أن مثل هذه المسائل ينبغي تمحيصها. ومن الممكن أيضًا أن تكون مسارات هذا الكتاب، شأنها شأن الجذور التي يَستكشِفُها، عرَضية، ومتغيرة، وحائرة، ومتعددة.

يعني التركيز على الفاعلية الاجتماعية وسياسة التمثيل والمعنى في مقاربة الدراسات الثقافية للثقافات الإلكترونية أننا لا نعامل العالم الافتراضي على أنه كِيان منفصل، أو الشبكة الرقمية على أنها فضاء منفصل؛ فالفضاء الإلكتروني والثقافة الإلكترونية مُتجذِّران دائمًا في المادي؛ اللحم والدم، والصلب. إن تكنولوجيات الثقافات الإلكترونية اجتماعية، والفضاء الإلكتروني، مثل الفضاء المادي، مصنوع من سلسلة من العمليات والتفاعلات الاجتماعية.

الثقافات الإلكترونية، كما يفترض هذا الكتاب، مرتبطة ارتباطًا تكراريًّا بكل ما هو مادي، ومتجذِّرة دائمًا فيه، وتعود إليه، وتُكرِّره، وتعكسه. وتنعكس مشكلات الفاعلية، والهُوية، والقوة من مجالات الحياة المادية اليومية أيضًا في الفضاء الإلكتروني والثقافات الإلكترونية، وتمتدُّ إليهما، وتُوجِّههما؛ ومن ثَمَّ، ستظل هذه الشواغل تظهر في ثنايا هذا الكتاب، فيما يُشبه تلك النوافذ الإعلانية المُنبثقة على المواقع الإلكترونية!

هكذا، نحتاج إلى أن ننظر إلى ألعاب الكمبيوتر، أو الاتصالات على الإنترنت، أو التصويت الإلكتروني، أو قواعد بيانات معلومات الجسد على أنها تدور وتعود دائمًا وتَرتبِط بالأجساد التي تصنع هذه الفضاءات «الافتراضية» «اللامادية» وتحسُّ بها. إن فصل الافتراضي من المادي يُغامِر بنزع الصفة السياسية عن إنشائه وتبعاته معًا.

ويعني هذا أن نَنتبه، ليس فقط للأبعاد السياسية الثقافية لإنتاج وسائل الإعلام الجديدة، وتصميمها، ونشرها، ولكن أيضًا للطرق التي استخدم الناس بها هذه الأشكال وقوَّضوها. ومعنى هذا أنه بينما توجد سياسة (ومنفعة) متضمَّنة في إنتاج الثقافات الإلكترونية، فثمة أيضًا سياسة في استهلاكها. حركات الاحتجاج التي تستخدم تكنولوجيات المعلومات والاتصالات، ووسائل الإعلام التكتيكية، والسايبربنك النسوي، ووصلات الاختراق في ألعاب الكمبيوتر؛ هي في أغلب الأحوال مواءمات غير قصدية للثقافات الرقمية. إذا كانت علاقات القوة تحكم إنتاج الثقافات الإلكترونية (من حيث التصميم، وتمويل البحث، والإنتاج، وحقوق النسخ، والسيطرة الاحتكارية)؛ فالقوة إذًا هي أيضًا شيء يمتلكه المستخدِمون وينشرونه في تطويعهم للثقافات الإلكترونية. وكما سنرى، في الفصول اللاحقة، تبقى القوة والأيديولوجية أهم عناصر التحليل في دراسات الثقافة الإلكترونية؛ لأن الثقافات الإلكترونية تُؤثِّر في حيوات الناس؛ ولأن التأثير هو دائمًا مسألة قوة (ثقافية، واقتصادية، وسياسية، واجتماعية).

واتساقًا مع تنوُّع الثقافات الإلكترونية المذهل، تتشعَّب المقاربات النظرية لهذا الكتاب. وهي تشمل النظريات النسوية وما بعد البنيوية للأجساد والخطابات، ودراسات الثقافة الشعبية، ودراسات الاقتصاد السياسي، ونظرية الاتصال، وغيرها.[٤]

يعامِل هذا الكتاب الثقافات الإلكترونية بوصفها «تشكيلًا»، والإنترنت — الذي هو قلب الثقافة الإلكترونية — بوصفه أداةً ثقافية تُشكِّل سياقات متعدِّدة وتَتشكَّل بها؛ مثل الاقتصاد السياسي، والفن الشعبي، وخطابات التحرُّر، والأخلاقيات الحيوية، بينما تُوسِّع بعض أشكال الاتصال، والتآلف الاجتماعي، والرقابة، والأرشفة الأسبق. وهو يبحث ثقافات الإنترنت في «كثرة من المواقع» — يستخدم كلٌّ منها الكمبيوترات الشخصية، والبرامج، والوصلات، والإنترنت بدرجات متفاوتة وبطرقٍ مختلفة — من بينها الصفحات التعريفية، والمدوَّنات، والروايات التخيُّلية عن الفضاء الإلكتروني، وتقارير وسائل الإعلام، والتصميم (من قبيل سطح المكتب)، وأشكال الفنون التي تتعامل مع الكمبيوترات.

وضَّح هذا الفصل السياقات والمصطلحات والمقاربات الأساسية في دراسات الثقافة الإلكترونية وإزاءها. وافترض أن الثقافة الإلكترونية ليست واحدة، ولكنها كثيرة، وهناك كثير من مواقع الثقافة الإلكترونية، وتصميماتها، وتطبيقاتها؛ ومِن ثَمَّ فهي ليست كِيانًا متماسكًا، ولكنها سلسلة من العمليات، والاستخدامات، والتطبيقات، والمحادثات، والبِنى. ولذا افترضنا أنه لا توجد ثقافة إلكترونية، ولكن ثقافات إلكترونية.

عرضَ هذا الفصل فرضية الكتاب القائلة بأن الثقافات الإلكترونية لا يُمكن التعامل معها باعتبارها محض عوالم افتراضية مُنشأة باستخدام الكمبيوترات، ولكن باعتبارها تشكيلًا مُرتبطًا بالمادي والواقعي، ومتجذرًا فيه، ومتأثرًا به، ومؤثرًا فيه. هذا التشكيل هو نتاج كثيرٍ من البِنى، والأدوات، والأنظمة (الاقتصادي، والقانوني، والسياسي، والاجتماعي، والثقافي)، والأفكار، والأيديولوجيات المُجتمِعة؛ الاقتصاد السياسي، والمعلومات، والتمويل العالَمي، والرأسمالية، ومنطق السوق، وبنى الكوابل والأسلاك، والشاشات، وبطاقات الإس آي إم. وافترض أن الثقافات الإلكترونية يجب أن تُعامَل على أنها مُدمَجة في العالم الواقعي والمادي ومتصلة به؛ حيث تكون مسائل الاقتصاد، وهُويَّات العِرْق/الطبقة/النوع، والسياسة، والقوة مسائل حاسمة.

ووضعَ هذا الفصل الثقافات الإلكترونية في سياق مجتمع المعلومات والعولمة. وقدَّم مخططًا موجزًا للمسائل الأساسية في دراسات الثقافة الإلكترونية؛ العولمة والرأسمالية التكنولوجية، والمادية والبدنية، والانقسام الرقمي، والحكم الإلكتروني، والمجتمع المدني، وحكم الفضاء الإلكتروني، والهُويَّة، والعِرْق، والطبقة، والنوع، والميل الجنسي، والفضاء والجغرافيا، والخطر، والمدينة الوسائطية وفضاء «الآخر»، والجماليات. وأخيرًا، عرَضَ بإيجازٍ المقاربات الأساسية لدراسة الثقافات الإلكترونية؛ الأبعاد الإثنوجرافية للفضاء الإلكتروني، ونظرية «الأباراتجايست»، والدراسات الثقافية.

هوامش

(١) يبرز موقف مختلف حينما تنتقل العلاقات والهُويَّات على الإنترنت إلى الزمن الواقعي. يكشف الناس الذين يؤدُّون أدوارًا في الفضاء الإلكتروني عن كونهم أشخاصًا آخرين. هذا الملمح من ملامح الفضاء الإلكتروني تعرَّض للانتقادات وهو مصدر قلق، وخصوصًا تخفِّي مستغلِّي الأطفال جنسيًّا والمغتصبين في هيئة أناسٍ آخرين، ومقابلة الضحايا المحتمَلين خارج الإنترنت.

(٢) اقتداءً بأنتوني جيدنز (١٩٧٩)، أتعامل مع القوة هنا على أنها علائقية، بوصفها القدرة التغييرية لفرد/جماعة/مؤسسة على استخدام فاعلية الآخرين — البشر، والحيوان، والآلة — لخدمة غايات المرء.

(٣) بالمصادفة، لا يُمكن معاملة الأمريكيين من أصول آسيوية على أنهم محرومون، بل هم يبدون مُستخدِمين مميَّزين للشبكة، ومستهدَفين بوصفهم أسواقًا للتجارة المعتمدة

على الإنترنت. لكن حتى هنا، يوجد تفاوت — يُعاملون على أنهم أهداف «للتجارة» لا على أنهم مُجتمَعات مُمَكَّنة (ناكامورا ٢٠٠٥).

(٤) يحصر ديفيد بيل، في مقدمته للطبعة الثانية من كتابه «قارئ الثقافة الإلكترونية» (٢٠٠٧: ٣–٤) ١٩ معيارًا يُمكن على أساسها أن نقرأ الثقافات الإلكترونية.

الفصل الثاني

الثقافات الإلكترونية الشعبية

خطة الفصل

- الملامح الأساسية للثقافات الإلكترونية الشعبية:
  - التلاقي
  - إعادة الوساطة
  - الاستهلاك
  - التفاعلية
- السايبربنك:
  - تشويش الحدود
  - الجسد
  - التناسل
  - الزمن والفضاء
  - البيئة
  - المعلومات
  - السايبورج
  - الأبعاد السياسية للسايبربنك والاستجابة النسوية

- الألعاب:
  - التآلف الاجتماعي الجديد
  - المهارات والمسئولية والألعاب
  - السرد
  - تأدية الأدوار
  - عوالم الألعاب وسياستها
- فن وسائل الإعلام الجديدة:
  - النصية الرقمية
  - فن الجمهور النشط
  - إعادة الوساطة
  - الحيوية
- تكنولوجيات الاتصالات الشخصية وأجهزة الآي بود والتسجيل والبث عبْر الإنترنت.
- الفنون الجينومية والبيوميديا:
  - العرض
  - الوحشي والمسخ
  - الأجساد المعلوماتية
  - التحكم
- التواصل الاجتماعي:
  - مسائل الخصوصية والنبذات التعريفية
  - تضخيم العلاقات
  - ثقافة الشباب ومواقع التواصل الاجتماعي

يقترح الخيال العلمي إمكانية وجود غرباء في الفضاء الخارجي. أوصل الفنان ستيلارك جسده بالإنترنت ليَحصُل آخرون على «منفذ» سهل، أما المعجبون بهاري بوتر فيستخدمون برامج الكمبيوتر ليُظهروا إعجابهم بشخصيتهم الشهيرة ومودتهم لها بإنشاء مواقع

مُعجبين. هذه ثقافات إلكترونية «شعبية»، ودائمًا ما تَرُوج التكنولوجيا المعقدة في المجال العام من خلال مثل هذه الأشكال الشعبية من الترويح أو الترفيه. وليست التكنولوجيات الثقافية الإلكترونية استثناءً من هذا التطويع. تتمتَّع الثقافات الإلكترونية بتنوُّعٍ وشعبيةٍ مدهشَيْن، بطرقٍ تنافي تعقيد التكنولوجيات الكامن وراء جهاز الألعاب المحمول أو الآي بود. وهذا «الاستئناس» للتكنولوجيا داخل الأشكال الشعبية من الثقافة الإلكترونية هو موضوع هذا الفصل.

تَشمل الثقافة الإلكترونية، كما سبق ذكره، تكنولوجيات وأشكالًا جديدة (وشعبية) متنوعة. وتُوسِّع ثقافات وسائل الإعلام الجديدة، وهو مصطلح لقيناه بكثرة في أواخر التسعينيات، أشكالًا ثقافية إلكترونية، مثل الإنترنت، وتُدمِج أخرى مثل تكنولوجيات الهواتف المحمولة. إن صفحات الإنترنت الأقدم المَبنية على النص تُفسِح المجال للصوت والفيديو، بينما تتحوَّل تكنولوجيات الاتصال، مثل الهاتف المحمول، إلى أساليب ترفيه مع تنزيلات الأفلام والموسيقى والألعاب. وتُدمَج المطبوعات، والمرئيات، والصوتيات جميعًا في أشكال ثقافية شعبية على سطح المكتب أو شاشة الهاتف المحمول.

يُدرس هذا الفصل في البداية الملامح الأساسية للتعبيرات الشعبية عن تكنولوجيات المعلومات والاتصالات. ويتقدَّم من هذا إلى مناقشة أشكالٍ أو أصنافٍ محدَّدةٍ داخل الثقافات الإلكترونية الشعبية؛ الأدب الشعبي، وأعمال المُعجبين، والألعاب، والتواصل الاجتماعي، والأشكال الجديدة من الفن الإلكتروني. كما يُعنَى الفصل عناية خاصة بتساؤلاتٍ عن التبدُّلات في الحياة اليومية من خلال تضافر هذه التكنولوجيات.

- كيف تُطوِّع الثقافة الشعبية التكنولوجيات المعقَّدة وتمثلها؟
- هل التكنولوجيات من قبيل محركات البحث محايدة أم إن لها تبعات سياسية، من خلال استخدام الإعلانات التجارية على سبيل المثال؟
- هل العوالم الافتراضية مفصولة عن العوالم المادية؟
- هل يؤدي تمجيد السايبربنك للسايبورج أو الأجساد ما بعد البشرية إلى سنِّ سُنَّة جديدة من الأجساد المعدلة؟
- هل الهالة الدعائية المُحيطة بالطابع التفاعلي (في عوالم الألعاب) مبرَّرة، وهل «يَمتلك» المستخدِمون حقًّا هذا النوع من التفاعلية؟
- هل يؤدي ظهور ثقافات الألعاب والمُعجَبين إلى شكل جديد من الفردية، أو هل يُعيد تشكيل التآلف الاجتماعي؟

- أي أشكال الفن تنشأ في عصر الهندسة الوراثية، والمعلوماتية الحيوية، وتكنولوجيات المعلومات والاتصالات، وما هي رُؤاها للمُستقبل البشري؟
- كيف تُؤثِّر التكنولوجيات الاجتماعية صراحة؛ مثل مواقع التواصل الاجتماعي، في الخصوصية والفرادة والهُويَّة والمجتمع؟

(١) الملامح الأساسية للثقافات الإلكترونية الشعبية

الثقافات الإلكترونية «تشكيل» يظهر في تقاطع السياقات الفنية، والاجتماعية، والاقتصادية، والسياسية. ويستند هذا «التشكيل» إلى هذه السياقات في إنتاجه واستهلاكه، بينما يُؤثِّر فيها. وهذه السياقات، وخصوصًا في حالة الثقافات الإلكترونية المتعلِّقة بالأمور اليومية؛ مثل: الإنترنت الشعبي، وتكنولوجيات الاتصال الشخصي، والثقافات الرقمية لأماكن العمل، والثقافات المعلوماتية الترفيهية لوسائل الإعلام الجديدة؛ موسومة بأربع سمات أساسية:

(١-١) التلاقي

«التلاقي»، مصطلح روَّجَه هنري جنكينز (٢٠٠٦ب)، هو التقاء صور مختلفة من وسائل الإعلام على منصة أو واجهة تفاعلية مشتركة. يؤدِّي التليفزيون وظيفة واجهة الإنترنت، وتساعد أجهزة المسانَدة الرقمية الشخصية والهواتف المحمولة على تصفُّح الشبكة، وصنْع الأفلام، والبث (التسجيل والبث الرقميَّين).

> **التلاقي**
>
> التلاقي هو التقاء تطبيقات مختلفة عبْر أشكال الوسائط المتعددة على منصة أو واجهة تفاعلية مشتركة تتيح للمستخدم رؤية صفحات الإنترنت، وإجراء المكالمات الهاتفية، وتسجيل الموسيقى، وإذاعة المواد.

(١-٢) إعادة الوساطة

يُبيِّن بولتر وجروسين (١٩٩٩) كيف تُمدِّد أشكال وسائل الإعلام الجديدة القدرة الكامنة في وسائل الإعلام الأقدم وبنياتها، وتُوسِّعها. وهكذا يُوسِّع الإنترنت عمل الأفلام والتليفزيون.

تقوم «إعادة الوساطة» على منطق مزدوج؛ فهي، من جهة، تسعى إلى «المباشَرة» أو الحيوية؛ حيث تُحاوِل التكنولوجيا جعْل الجمهور يشعر وكأنه هناك من دون أي تدخل؛ أي من دون وساطة الوسيط/التكنولوجيا. ويعني هذا أنها ترغب في محو «العملية» والتكنولوجيا من الوساطة ذاتها. ومن الجهة الأخرى، تجذب أشكال وسائل الإعلام كلها الاهتمام إلى السياق الفائق الوساطة؛ أيُّ زاوية كاميرا يلتقطها الجمهور للمتابعة، أو أيُّ رابط يُنقر عليه للتعرُّف على شخصية معينة في البرنامج الذي يُبث بثًّا «حيًّا» (مثل برنامج «الأخ الأكبر» (بيج براذر)). وهكذا؛ فالشاشات المنقسمة، والرسوميات، والصوت المصاحب للعرض، وبث المقاطع المصوَّرة، والمؤثِّرات الصوتية، ونصوص الأخبار؛ كلها تؤكِّد حقيقة أن خبرتنا بما هو واقعي أو حي تَعتمِد بشدة على الوسائط. هذا المنطق المتناقض ما بين المباشَرة والوساطة الفائقة هو ما عبَّر عنه بولتر وجروسين (١٩٩٩: ١٩) بالتذبذب بين الشفافية والعتامة.

إعادة الوساطة

إعادة الوساطة هي المنطق المُزدوَج والمتناقض، الذي تنشد فيه تكنولوجيا وسائل الإعلام أن تمحو وأن تُبرِز في الوقت نفسه عملية الوساطة. «يُعاد توسيط» أشكال وسائل الإعلام الأقدم بفعل الأشكال الأحدث، ومثال ذلك أن تليفزيون الإنترنت يجمع ما بين التليفزيون والسينما والشبكة العنكبوتية العالَمية. وتشمل هذه العملية منطقَيْن؛ منطق «المباشَرة» (الذي تبدو من خلاله عملية الوساطة، والوسيط نفسه — وليكن الكمبيوتر — غير مرئيَّين)، ومنطق «الوساطة الفائقة» (حيث يَتضاعف مقدار الوسائط المتاحة للموضوع نفسه).

(١-٣) الاستهلاك

يُشير «الاستهلاك» إلى الثقافة الاستهلاكية الناجمة عن تكنولوجيات وسائل الإعلام الجديدة. تشكِّل الأجهزة الإلكترونية أحد أكبر مكوِّنات السوق الاستهلاكية العالمية. والثقافة الإلكترونية مُرتبطة ارتباطًا لا انفصام له بالثقافة الاستهلاكية. تؤدِّي الأفلام إلى تصميم ألعاب الكمبيوتر قائمة على حبكتها، وتُنتج ألعاب الكمبيوتر مواقع مُعجبين، وحبكات أفلام، وألعابًا. وكل وسيط هو الآن وسيطٌ مُعبر، يُحوِّر الصيغة الأخرى، أو يستعير منها، أو يحاكيها. وأرى أن كل شكل من أشكال الوسائط يجري «تضخيمه» في الثقافة الاستهلاكية؛ حيث يعمل الهاتف عمل جهاز للبريد الإلكتروني، وكاميرا للأفلام،

وأداة لبثِّ المؤتمرات، ومنصة للألعاب، ومفكرة شخصية، وأداة لتشكيل الجماعة، وبوصلة أو أداة لتحديد الأماكن الجغرافية.

يعني تركيز ثقافة المستهلك على الفرد أن المنتجات تُصمَّم لتضمن أن التكنولوجيا كلها «شخصية». وهكذا، يُمكن ربط الهواتف المحمولة وتكنولوجيات الاتصال الشخصي الأخرى بالووكمان، أو الآي بود، أو المفكرة الشخصية. وتسعى الثقافة الاستهلاكية إلى ضمان أنك متصل باستمرار ببياناتك الشخصية، وأحبائك، ومكان عملك. «التشخيص» كلمة أساسية في الثقافة الاستهلاكية؛ حيث كل شيء، من الأفاتار وصفحات الإنترنت إلى رنَّات الهاتف المحمول وهُويات المتصل من المفترض أن تعكس هُويتك.

في عصر برامج الكمبيوتر والمنتجات المنتجة بكميات هائلة، تلعب الثقافة الاستهلاكية على الحاجة إلى النزعة الفردية. تعمل الثقافة الإلكترونية، مثل كل الثقافات الاستهلاكية، مع التناقض الاستهلاكي؛ فهناك توحيد متزايد للمَعايير، وفي المقابل هناك السعي إلى إضفاء السمات الشخصية، وتميز المرء عن جمهور المستخدمين. تزدهر ثقافة المستهلك على موضوعات رئيسية مثل الأسرة، والنزعة الفردية، والمقدرة الاتصالية، والأمن؛ لكي تبيع منتجات ثقافية إلكترونية مثل الهاتف المحمول، أو البرامج، أو الكمبيوترات الشخصية. بغض النظر عن هيوليت باكارد بمقولتها «الكمبيوتر شخصي مجدَّدًا.» أو مجلة «وايرد» (التي تعني: متصل) المصقولة، يقوم «فضاء المنتَج» (وهو مصطلح استخدمه سيلفرستون وهادون لوصف الفضاء الثقافي وغيره من الفضاءات التي يُباع فيها المنتَج؛ ١٩٩٦: ٥٣) على أيديولوجيات محدَّدة عن البيت، والخصوصية، والسلامة، وسهولة الاتصال، والأمن؛ ولذا أثارت الهواتف المحمولة استجابات عاطفية وشخصية جدًّا (سريفاستافا ٢٠٠٦). وفي حالات أخرى، تُمكِّن التكنولوجيا الرقمية، أو الفوتوشوب، أو الاتصالات عبْر الأقمار الاصطناعية المتديِّنين من «الاتصال» بمعبوداتهم وآلهتهم. وفي كلٍّ من هذه الأمثلة نرى نوعًا آخَر من التلاقي؛ تلاقي السياقَين الاجتماعي والثقافي والثقافة التكنولوجية، وهو تلاقٍ تستغله الثقافة الإلكترونية على النحو الأمثل.

تُسوِّق الثقافة الاستهلاكية كذلك منتجات متنوعة — ألعاب الكمبيوتر، وتسجيلات الفيديو، وبرامج الكمبيوتر، والهواتف المحمولة، وأجهزة الاستريو — معًا. وغالبًا ما يركِّز أدب السايبربنك القصصي على إضفاء الطابع التجاري على تكنولوجيا المعلومات، من أحدث نماذج الكمبيوترات الشخصية إلى النُّسخ المتقدمة من برامج الكمبيوتر، إضافة إلى السوق السوداء المتضخِّمة في البرمجيات وأقراص الموسيقى/الأفلام المدمجة والرقمية المرئية المقرصنة.

تُسيطِر سوني وماكينتوش ومايكروسوفت على مجالات الثقافة الإلكترونية الاستهلاكية. وتجدُ الرأسمالية الفضاء الإلكتروني سوقًا جديدة للاستغلال حيث يُمثِّل الشباب، مثلًا، سوقًا متسارعة الاتساع للأجهزة والألعاب والبرامج. وتستهدف الشركات الرأسمالية الكبيرة أفراد هذه الطبقة (ما يَصطلِح أوريجي وجراهام على تسميتهم «المتسوقين الرقميين» مقابل «النخبة الرقمية» التي تتحكم بالاقتصاد).

ومن الأبعاد المتصلة بثقافة الإنترنت الاستهلاكية المراقبة المتنامية للمستهلكين وعمليات البحث على الإنترنت. استحوذت محركات البحث، مثل جوجل، ومايكروسوفت، وياهو! جميعًا على حملات إعلانية على الإنترنت في عام ٢٠٠٧ (اشترت جوجل دَبِلكليك، واشترت مايكروسوفت إيه كوانتيف، واشترت ياهو رايت ميديا). بل إن إريك شميدت، المدير التنفيذي لجوجل، أعلن أن جوجل قد تعمل منذئذٍ «بصفتها نظام إعلان في المقام الأول» (فوجلستاين ٢٠٠٧). ويدلُّ هذا على تحوُّل مثير للاهتمام فيما يخص الإنترنت كله، وثقافة التسويق الاستهلاكية خصوصًا.

غير أن التكنولوجيا تقوِّي معارضتها أيضًا. إذا كانت تكتلات وسائل الإعلام تستغل التكنولوجيا من أجل الإعلانات، فوسائل الإعلام التكتيكية (انظر الفصل الرابع حول الثقافات الفرعية الإلكترونية) والجماعات الراديكالية تُنتِج «الإعلانات الهدامة»؛ وهي نوع من الإعلان يُطلَق عليه غالبًا «التشويش الثقافي» (سمَّاها تيم جوردان في ٢٠٠٢ «الإرهاب السيميائي»). حينما ابتدعت منظمة جرينبيس شعارها المناهض لشركة إكسون موبيل، الذي يعلن «الجفاف المتطرف: الاحترار العالمي الذي ترعاه إكسون موبيل» مارست إعلانًا هدامًا، حمل رسالة اقتصادية سياسية عن أعمال إكسون، وأساليبها المعادية للبيئة. وظلَّت أدْباسترز (www.adbusters.org) رائدة في مثل هذه التلاعبات الراديكالية بالعلامات الإعلامية.

الإعلانات الهدامة

هذه تهكُّمات أو تلاعبات فكاهية بالإعلانات، غالبًا ما تحمل رسالة سياسية عن استراتيجيات الشركات، واستغلالها، أو عن القَمع الحكومي.

أما محرِّكات البحث المخصَّص — وهي تطوير للمحركات «الروتينية» في المستعرِضات الأقدم — فغالبًا ما تترك سجلًّا لأسئلة المُستخدِم، يولِّد مقدارًا لا بأس به من البيانات

عن تفضيلات المستخدم المخصصة. وحينما يتجمع مقدار كافٍ من مثل هذه البيانات من أعداد كبيرة من المُستخدِمين، يكون لدى أقسام التسويق حينئذٍ توصيف لجموع بأكملها. ولذا، فليس المُستخدِم الفرد، ولكن الجمع أو المجموعة السكانية هي التي توصَّف، وتُستخدَم للتنبؤ بسلوك المستخدم وطلبه. هذا الجمع بين المراقبة، والبحث الشخصي، والتسويق هو في تحليل ثيو رول (٢٠٠٧) الدمج بين «البحث على الإنترنت والتسويق على الإنترنت في نظام فني واقتصادي واحد». يعني هذا ببساطة أن ما يُسمَّى خيار المُستهلِك وقوة الاختيار (سواء في الاستعراض أو البحث عن أشياء محدَّدة) هو وثيق الصلة بـ: (١) مسائل الخصوصية (وكالات التسويق التي تَتتبع تصفُّحك/مشترياتك لتصنف ذوقك، وتفضيلاتك). (٢) البيع الخفي للمنتجات عبْر الإعلانات الفقاعية، وتنظيم ملفات محدِّدات المصادر الموحدة (اليو آر إل) على محركات البحث. و(٣) سرقة البيانات التي تتَّخذ شكل سرقات بطاقات الائتمان. ويُمكن لمحرِّكات البحث المخصص أيضًا أن تكون بمنزلة آليات المراقبة الشخصية.

تعمل ألعاب الإنترنت أيضًا لوضع العوالم الافتراضية في العالم الواقعي، وخصوصًا بالمعايير الاستهلاكية-الاقتصادية. وكما عبَّر عن ذلك أحد المعلِّقين، فإن «اللعب افتراضي، والمكسب واقعي» (ووليس ٢٠٠٥). في عام ٢٠٠٣، منحت «سكند لايف» حقوق الملكية الفكرية لمنتجات مبتدَعة في المجال الافتراضي وفي المجال الواقعي. وبيَّن كلاين وزملاؤه (نقلًا عن هرمان وزملائه، ٢٠٠٦) كيف أنه بالإضافة إلى «العملية الثقافية» (اللاعبين، و«أدوارهم»، وفاعليتهم) و«العملية التكنولوجية» (التفاعل بين البرامج، واللاعبين، والكمبيوترات)، تُجسِّد الألعاب عملية ثالثة — وهي عملية «التسويق». يُنتِج استخدام لاعبٍ ما للبرامج وموقف اللعبة إشباعًا ومتعة، يضمنان في المقابل اللعب المتواصل، والاستهلاك، وتطوير المنتَج في علاقة تكرارية. حينما أحالت ليندن لابس (التي تشغِّل «سكند لايف») اللعب إلى عمل — حيث يعمل اللاعبون في إنتاج أدوات افتراضية أو «ابتداعها»، وتكون الأدوات «مِلكًا» فكريًّا لهم — كانوا يستغلون هذه العلاقة التكرارية. تُوضِّح «سكند لايف» أن التسويق والتجارة أمران مركزيان للعالم الافتراضي بقَدْر ما هما كذلك للعالم الواقعي:

> تدعم السوق في الوقت الراهن ملايين الدولارات الأمريكية في المعامَلات الشهرية. وتُدار هذه التجارة باستخدام وحدة التجارة في هذا العالم، دولار ليندن، الذي

> يُمكن تحويله إلى دولارات أمريكية في مبادلات مزدهرة فورية عديدة لدولار ليندن تتمُّ على شبكة الإنترنت. («سكند لايف» ٢٠٠٧)

يعني هذا أن العالم الافتراضي من قبيل «سكند لايف» يُحدِث تغييرات ملموسة للغاية في العالم المادي. ومرةً أخرى، يُعيدنا هذا إلى الفرضية الأساسية لهذا الكتاب: أن الافتراضي ليس، على الإطلاق، افتراضيًّا معزولًا، ولكن له تأثيرات خطرة ومادية في العالم الواقعي.

(١-٤) التفاعلية

تُشير «التفاعلية» إلى الدور المُتغيِّر للجمهور والمستمعين والمشاهدين. لم تَعُد الجماهير مستهلكين سلبيِّين، ولكن غالبًا ما يكونون مشاركين على نحوٍ وثيق في تركيب الأداة الثقافية وشكلها وقصتها. يتجلَّى باطِّراد أن الجماهير تؤدي دور «المنتجين» للبرامج التليفزيونية التي تلتمس آراءهم، وأفكارهم، ومشاركتهم في الاستطلاعات، وحتى النصوص. يَندمج التليفزيون والشبكة العنكبوتية العالمية، وتليفزيون الإنترنت، وجماهير التليفزيون مَدعوُّون للمشاركة بوصفهم لاعبين، ومعلِّقين، ومصوِّتين.

يندمج التليفزيون مع الشبكة العنكبوتية العالَمية بطرقٍ لا حصر لها. يمكن أن يكون هذا من خلال مراجعات البرامج التليفزيونية المُعاد نشرها من الصحف، والقوائم التليفزيونية، والمواقع الرسمية للبرامج التليفزيونية (والأخيرة متصلة أيضًا بالثقافة الاستهلاكية بمعنًى حرفي؛ لأن الكثير من المواقع الرسمية تبيع سلع عن/من البرنامج أيضًا). كذلك، توجد أعداد كبيرة من مواقع الإنترنت غير الرسمية لهذه البرامج ومواقع المعجبين. وربما تُطوِّر هذه المواقع نُسَخها الخاصة من المسلسلات الاجتماعية المبتذلة، ومجلات المعجبين التي تلتمس القصص والأعمال الدرامية القائمة على نصوص لها طائفة من المعجبين؛ من قبيل «حرب النجوم» (ستار وورز) أو «بافي قاتلة مصاصي الدماء» (بَفي ذي فامباير سلاير)، وهي جزء لا يتجزأ من الثقافة الإلكترونية ونُموذَج على «إنتاج المعجَبين» (فيسك ١٩٩٢). وصلت العروض التليفزيونية الناجحة مثل «الأخ الأكبر» هي أيضًا إلى جماهير أوسع بفعل انتشار بثها على الإنترنت بلا انقطاع لجمهور محدَّد. مثل هذا الحضور والنشاط على الإنترنت يُمكن أن يدلَّ على علاقة «عمق» أو «امتداد» (ديري ٢٠٠٣: ١٦٦–١٦٧). وقد تكون التفاعُلية نفسها «عميقة» حينما يقرِّر الجمهور شكل العرض — من خلال التصويت مثلًا.

حَكْي القصص التفاعلي — الذي يشمل، حسبما تذكر المنظِّرة الرائدة للنصوص التشعبية ماري-لور ريان (٢٠٠٥)، أشياءَ وأنواعًا متنوعة بقدْر ألعاب الكمبيوتر، والتليفزيون التفاعلي، والأفلام التفاعلية، والدُّمى الذكية، ولَعِب الواقع المضخَّم، والرسوم المتحرِّكة التفاعلية، ونصوص السرد التخيُّلي التشعبية، والسرد التخيُّلي التفاعلي — هو رؤية أخرى من محترفي البرامج فيما يخصُّ متعة المستهلك. «مؤلف» القصة في مسلسل «اختر مغامرتك» هو القارئ-المُستخدِم الذي يستخدم مساعَدة البرنامج و«التلميحات» أو الموضوعات المحمَّلة سلفًا لتطوير قصته.

تفترض ماري-لور ريان أن درجة التفاعلية ومستواها يختلفان من طبقة إلى طبقة في القصة. في الطبقة الأولى، تدور التفاعُلية حول تقديم القصة؛ حيث توجد القصة قبل تشغيل البرنامج. وفي الطبقات المتوسِّطة تختص التفاعلية بمشاركة المستخدِم الشخصية في القصة، ولكن الحبكة لما تزل محكومة سلفًا. وأخيرًا، في الطبقات الأعمق تُخْلَق القصة ديناميكيًّا من خلال التفاعل بين المستخدم والنظام. تطلب «الواجهة» — وهي دراما تفاعُلية ابتدعها مايكل ماتيس وأندريو سترن (www.interactivestory.net) — من المُشاهد أن يساعد في تطوير الحبكة. زواج زوجَين في منتصف الثلاثينيات من عمريهما ينهار أثناء محادثة مسائية. يكتب المُستخدِم أسطرًا من الحوار يستجيب لها الزوجان مع تزايدٍ مُطردٍ للاستغلال، والافتراء، والاتهامات. وفي النهاية تخلو قاعدة البيانات من التوليفات الحوارية المُمكنة، ويكون على «الزائر» أن يغادر، مشيرًا بذلك إلى المستوى المَحدود من التفاعلية الممكنة، بالنظر إلى قاعدة البيانات.

ومع هذا يظلُّ تقيُّد هذه «التفاعلية» برواية عالم الألعاب أمرًا لا نزاع عليه؛ لأن التحكُّم الكلي بشكل اللعبة وسوقها وأرباحها يَبقى بيد الشركة أو المؤسسة.

هذه الملامح الأربعة: التلاقي، وإعادة الوساطة، والاستهلاك، والتفاعُلية، تتشكل بطرائق مُتباينة في «صنوف» الثقافات الرقمية الشعبية أو أشكالها. وبقية هذا الفصل تستعرض هذه الأشكال المتباينة.

(٢) السايبربنك

تُؤثِّر التكنولوجيا، إلى جانب غيرها من العوامل الاجتماعية، والثقافية، والسياسية، والاقتصادية في طريقة حياة «أغلب» الناس في المدن الكبرى عبْر العالم؛ أي تتوسَّطها.

وبعبارة نايجل ثريفت، «غدَت برامج الكمبيوتر تتدخل في كل جوانب الحياة اليومية تقريبًا، وبدأت تغوص في خلفيَّتها المُسلَّم بها» (٢٠٠٥: ١٥٣). السايبربنك هو الجنس الأدبي الذي يتناول هذا النوع من الحيوات في قصص الخيال العلمي؛ حيث يقضي كثير من الناس أقسامًا كبيرة من حيواتهم متصلين بعالمٍ آخَر.

سايبربنك

صِنفٌ من أدب الخيال العلمي نشأ في ثمانينيات القرن العشرين، ويعالج في المقام الأول موضوعات التكنولوجيا الإلكترونية، على سبيل المثال الواقع الافتراضي، وغالبًا ما تُعرض ثقافات فرعية في سياق عالَم الشركات التكنولوجية الرأسمالي.

سك بروس بيثكي المصطلح بقصته القصيرة «سايبربنك» التي نشرتها في عام ١٩٨٣ مجلة «أميزينج ساينس فيكشن ستوريز» (المجلد السابع والخمسون، العدد الرابع، وهي متاحة على: /project.cyberpunk.ru/lib/cyberpunk) وحظيَ مُصطلَح بيثكي بمكانةٍ نوعية كبرى في الكتابة الشعبية بعد رواية ويليام جيبسون «نيورومانسر» التي نُشِرت عام ١٩٨٤. وبلغ صنف السايبربنك ذروته في عَقد التسعينيات مع أعمال بروس سترلينج، وويليام جيبسون، وبات كاديجان، ومليسا سكوت، ونيل ستيفنسون، وغيرهم. أجمل بروس سترلينج، محرِّر أول مجموعة من مُقتطفات السايبربنك بعنوان «نظارات عاكسة» (١٩٨٦)، الموضوعات الأساسية في السايبربنك فيما يأتي:

- غزو الجسد من خلال الأطراف الاصطناعية (التكنولوجيا «في الأحشاء»: سترلينج ١٩٨٨أ).
- التعديل و/أو التغيير الوراثي.
- الدارات المزروعة.
- الجراحات التجميلية.

افترض سترلينج أن السايبربنك وسَّع اهتمامات السرد التخيُّلي العلمي، مع إضافة عناصر ثقافية مضادَّة، مثل فيديوهات موسيقى الروك والاختراق الإلكتروني بوصفهما موضوعين، إلى المزيج (سترلينج ١٩٨٨أ). والسايبربنك هو التعبير الأدبي عن كلٍّ من ثقافة مضادة ذات فكْر (وتسيير) تكنولوجي، وخُلُق (أو فلسفة، إن كنت تفضِّل ذلك) لما بعد البشرية.

يُعامل السايبربنك التكنولوجيا على أنها مدمَجة في الحياة اليومية. ويرفض، عمليًّا، «النخبوية التكنولوجية»؛ ولذلك يُصبح حركة ثقافية مضادة.[1] الموضوع الأساسي هو الطابع الشعبي والاستهلاك الجماهيري للتكنولوجيا العالية؛ حيث يمتلك المخترقون والبائعون برمجيات معقدة كانت حكرًا على الشركات العملاقة في وقتٍ ما، ويستخدمونها ويوزعونها.

يَمزج السايبربنك الأجناس الأدبية؛ السرد التخيُّلي العلمي الكلاسيكي، والقصة البوليسية، والخيال الجامح والرومانسية، مشوشًا بذلك الحدود بين الثقافتَين الراقية والجماهيرية.

السايبربنك هو التعبير الأدبي عن فلسفة ما بعد البشرية؛ لأنه يناصر الرؤية بأن قيود الجسد يمكن تجاوزها. ومثل عمل ستيلارك وهندسة التبريد، يرى السايبربنك أن مظاهر الحياة البشرية مثل الكِبَر، أو الوهن، أو العجز تختفي باستخدام الوسائل التكنولوجية. يبدو بُطلان الجسد وشيكًا في كل أعمال السايبربنك.[2]

ما بعد البشرية

ما بعد البشرية هي وجهة نظر، وأيديولوجيا واعتقاد بأن قيود الجسد البشري — السن، والمرض، والمظهر، والإعاقة — يمكن التغلُّب عليها، وأن بالإمكان تضخيم قدراته — المظهر، والذكاء، والقوة، ومقاومة المرض — من خلال التدخل التكنولوجي.

(١-٢) تشويش الحدود

يعمل السايبربنك على نشر تصنيف جديد للبشر، مقترِحًا وجود السايبورج إلى الأبد.

يقترح السايبربنك أنواعًا فرعية جديدة من البشر؛ حيث تسقط حدود البشر/الآلة/الحيوان؛ وحيث يُتجاوز الجسد (على الأقل أثناء الوجود في الفضاء الإلكتروني). أبطال السايبربنك الذين يُمثِّل النموذج الأوَّلي منهم شخصية كيس في رواية جيبسون «نيورومانسر» هم في الغالب رعاع متمرِّدون، ماهرون في التكنولوجيا، يرتدون الملابس الجلدية، مُندمجون بسهولة مع الدارات الإلكترونية، وموصلون الأسلاك، ولا يَكُفُّون عن تناول العقاقير في أغلب الأحوال.

يستلزم السايبورج إعادة تعريف مفاهيم من قبيل «الطبيعة» والصنعة؛ فغير الطبيعي — عالم الآلات والتكنولوجيا — مدمج الآن في الإطار البشري، بينما يؤكد الاستنساخ وزرع الأعضاء سقوط التمييز بين «الأصل» و«الصورة»، وبين «الطبيعي» وغير الطبيعي/الاصطناعي. في السايبربنك، كل البشر ذوو أعضاء اصطناعية بطريقةٍ أو بأخرى؛ ولذا، فالسايبورجات لها مغزًى واقعي، مادي فيما يخصُّ الأجساد المصابة والعاجزة، والوظائف العالية المخاطر (ومنها الجنود)، والتدابير الجراحية.

السايبورج

يعني السايبورج — وهو مُصطلَح نحَتَه مانفريد كلايْنس وناتان كلاين عام ١٩٦٠ — كائنًا حيًّا شبه آلي. ويُشير إلى نظام بشري-آلي يُجمَع فيه بين الجسد البشري، وأحيانًا العقل، وبين الأنظمة التكنولوجية (بما فيها الكمبيوتر).

وتتبع ظهور ما بعد البشري والسايبورج مسائل أخلاقية أخرى. على سبيل المثال، ما مصير حقوق الإنسان في حالة ما بعد البشر؟ هل يستأهلون الحقوق نفسها مثل البشر غير المعدَّلين؟ يقترح كتاب كريس هيبلز جراي، المعنون «ميثاق حقوق السايبورج» (٢٠٠١)، سلسلةً من التعديلات لمواءمة الخصائص المعدَّلة للأجساد ما بعد البشرية. أما بول لوريتزن، فيعتقد — إذ يكتب عن أبحاث الخلية الجذعية وحقوق الإنسان — أن «علم الأحياء الجديد يُهدِّد التزاماتنا الأخلاقية القائمة» (٢٠٠٥: ٢٨). ويُوضِّح أندي مِيَا وإما ريتش أن بيان جراي يَستعين بمفهوم السايبورج من أجل «مخاطبة اهتمامات الجماعات الهامشية التي لا يُعطى لبشريتها الاعتراف الأخلاقي أو القانوني الكامل» (٢٠٠٨: ١١٣). هذه جميعها مسائل متعلقة بالعدالة، والمسئولية السياسية، وحقوق الإنسان في عصر ما بعد البشرية. إذا كانت حقوق الإنسان تعتمد على تقليدٍ سرديٍّ الإنسان فيه مُعرَّف، فأنا أفترض أن مثل هذا التقليد مُطبَّق بالفعل حيث يطالب السايبورج وما بعد البشر بالحقوق، ويتمثَّل في اتجاه السايبربنك، والنصوص من قبيل رواية ماري شيلي بعنوان «فرانكنشتاين» (١٨١٨)، وأفلام السايبورج (نايار ٢٠٠٨إ).

(٢-٢) الجسد

في رواية ويليام جيبسون «الحصيلة صفر» يُعاد صوغ الجسد البشري بهذه الطريقة:

> استنسَخوا مربعًا من الجلد من أجله، ونَمَّوْه على شرائح من الكولاجين وسكريدات غضاريف القرش المتعددة. اشتروا العينين والأعضاء التناسلية من السوق المفتوحة. (١٩٨٦/ ١٩٩٤: ٩).

غالبًا ما يظهر الجسد وكأنه سجْنٌ في السايبربنك. ويُربط التركيز على العقل والوعي، اللذَين يمكن مدُّهما إلى عوالم ومناطق زمنية أخرى، بموضوع «الجسد المحدود». يجب أن يُرقَّى الجسد لكي يسمح للعقل بالأداء الكامل. ومن هنا يصبح الجسد بيولوجيًّا أو أصيلًا بقدْر أقل فأقل، وتخليقيًّا، وبلاستيكيًّا، وإلكترونيًّا بقدْر أكبر فأكبر.

(٢-٣) التناسل

بطبيعة الحال يَفترض التصنيف الجديد للبشرية — الذي يتضمن أنواعًا فرعية جديدة وناشئة — إمكانيةَ ظهور طريقة حياة جديدة بالكامل. دائمًا ما افتُتن أدب الخيال العلمي بموضوع التناسل، لكلٍّ من البشر والغرباء، ويكون تهديد الإنسانية ناجمًا مرارًا من استيلاد الغرباء (الذي استهلَّتْه رواية ماري شيلي «فرانكنشتاين»). مخاوف بروس سترلينج الأدبية الخيالية المُتواصلة المتعلِّقة بالشيخوخة والاستمرارية (كما في رواية «النار المقدسة» (١٩٩٧)، على سبيل المثال) هي امتداد لموضوع الموت، المتصل هو نفسه بمسألة التناسل.

تكاثر الغرباء في ثلاثية أوكتافيا بتلر التي تدور حول اختلاف النسل الأصل («الفجر» (١٩٨٧)؛ «طقوس المراهقة» (١٩٩٨)؛ «إيماجو» (١٩٨٩))؛ وكتاب مارجاريت أتوود بعنوان «أوريكس وكريك» (٢٠٠٣)؛ وموضوع السايبربنك نفسه عن الاستنساخ؛ كل ذلك يتعامل مع إمكانيات التغلُّب على الموت من خلال التناسل المعزَّز بالآلات.

يبدي السايبربنك قلقًا ثقافيًّا واضحًا، ليس فقط بشأن الأشكال الجديدة من البشر، الناشئة من خلال الأفعال التكنولوجية، ولكن أيضًا بشأن الانقراض المُمكن للأنواع البشرية كما نعرفها. هل ستَتناسل هذه السلالة من الوحوش وتحُل محل البشرية، محيلة البشر إلى عبيد أو إلى ما هو أسوأ؟

(٢-٤) الزمن والفضاء

يفكك السايبربنك الأفكار التقليدية عن الزمن والفضاء. ينزلق الزمن الحقيقي تحت الزمن الإلكتروني، مع إبطاءات، وحركات مسرَّعة، وطبيعة سريالية للتفاعل مع البث المسجَّل سلفًا المؤجل للرسائل/الصور/المحادثات. كايس في رواية جيبسون متحير في أغلب الوقت بعد إقامته المؤقتة في الفضاء الإلكتروني؛ بينما كان «جسده اللَّحمي» في الزمن والمكان الفعليَّين، كان وعيُه يجوب مكانًا آخر. يؤكد موضوع الزمن والفضاء السُّرياليَّيْن أن التمييز بين العالَمَين الواقعي وغير الواقعي يتهاوى. ويتشارك السايبربنك هذه السمة مع السرد التخيُّلي ما بعد الحداثي لويليام بوروز وتوماس بينشن، الذي يَندمِج فيه الواقع كما يُعرَّف ويُنَظَّم بزمن الساعة والمكان اندماجًا مرتبكًا مع «نسق» آخر للواقع.

(٢-٥) البيئة

الجو السُّريالي في السايبربنك والأفلام من قبيل «الراكض على حدِّ النصل» (بلايد رنَّر) أو «المصفوفة» (ذا ماتريكس) هو المسئول عن مناخ جديد بالكامل: مناخ ما بعد نهاية العالم بما يَنطوي عليه من انعدام القانون، ومصالح الشركات القوية، وسيطرة برامج الكمبيوتر، وشيء من المقاومة. يعني تلاشي الحدود بين العوالم الواقعية والإلكترونية أن مسألة الداخل/الخارج تَتهاوى أيضًا. البشر مندمج في بيئة، حتى بينما تدخل البيئة البشر من خلال الشبكات الإلكترونية. يشغل الجسد «كونًا أعلى» («ميتافرس»، وهو مُصطلَح يعود لنَيل ستيفنسون من رواية «انهيار ثلجي»، ١٩٩٣)، كونًا إلكترونيًّا سُرياليًّا، هذيانيًّا. يتضاعف هذا الكون ويتوسَّع توسُّعًا استثنائيًّا في اتجاهات كثيرة، مُظهرًا بذلك السمات التي يتميز بها كائن حي. يمزج السايبربنك البيانات الإلكترونية، والخرائط المنتَجة بالكمبيوتر، والمكانية البشرية بوصفها سمات تشغل عوالم لا هي هنا ولا هي هناك، بل هنا وهناك في آنٍ واحد.

(٢-٦) المعلومات

موضوع المعلومات بالغ الأهمية للسايبربنك كله؛ جمعها، والتحكُّم بها، ونشرها. ويبدو هذا الموضوع طبيعيًّا في عصر معلوماتي؛ حيث يكون النوع الصحيح من البيانات ثمينًا أو خطِرًا؛ فالمعلومات الشخصية، من قبيل تفاصيل بطاقة الائتمان أو الموقع المادي تتعرَّض

باطِّراد للانتهاك والسرقة. تقع الأسرار الصناعية والعسكرية مع الأسرار المالية في مستوًى واحد، وكل شيء معرَّض بالطبع للاختراق المحتمَل؛ لأن المعلومات تخضع في لحظةٍ ما في تَرتيبها وبثِّها للحَوسَبة. هذا الارتباط بين حفظ المعلومات وبين إساءة استغلالها هو ما يُثير اهتمام السايبربنك.

لذا، تُعَدُّ الكمبيوترات أهم عناصر السايبربنك. والسيطرة على الكمبيوترات وبنوك بياناتها هي الموضوع الأساس في كثير من أدب السايبربنك؛ لأن المعلومات يُمكن التلاعب بها والإحساس بها في الزمن الواقعي «نتيجة» ذلك. وتعني إمكانية تغيير الهُويَّات التعريفية في الفضاء الإلكتروني أن الجسد البشري في العالم الواقعي يُمكِن أن يحس بواقع مختلف — حالَما تُبدَّل هُويته على الإنترنت أو في بنك البيانات أو تُسرَق، تتبدَّل هُوية حياته الواقعية. ويُثير التوسُّع في استخدام الكمبيوتر، كما يفترض السايبربنك، خطر تغيير الواقع من خلال تغيير البيانات.

(٢-٧) السايبورج

بين البشر والآلة، يكتشف السايبربنك فئة ثالثة، يبدو أنها تشترك في سمات الاثنين، وقادرة على تخطيهما؛ ألا وهي السايبورج.

السايبورج في السرد التخيُّلي للسايبربنك، وألعاب الكمبيوتر، والأفلام؛ محل افتتان وقلق معًا. (في الحقيقة، إذا كان السايبورج هو توليفة من الإنسان والآلة، فحتى لاعبو ألعاب الكمبيوتر هم بشر سايبورج، بما أنهم موصولون، من خلال دائرة تحكُّم آلي، بالآلة وبيئة اللعب.) أما الافتتان، فلأن جسد السايبورج تجاوز حدود الجسم البشري، سواء شوارزينجر المزود بعضلات حديدية في فيلم «المبيد» (تيرمناتر)، أو جسم لارا كروفت المبالَغ في إبراز ملامحه الجنسية في لعبة الكمبيوتر المسماة باسمها. وأما القلق، فيستثيره السايبورج لأن التحكُّم البشري بالرقاقة أو بالشبكة يبقى محل شك. وبينما تزداد السايبورجات شيوعًا، يقلق السايبربنك بشأن استحالة التمييز بين البشر والآلات.

يُؤكِّد هذا القلق في تصوير السايبورج على أنه آلة جافة قاسية، تفتقر للمَلَكات البشرية مثل «المشاعر». ومما يعزِّز هذا القلق أن السايبورج مقيَّد ببرمجته — فلا يستطيع على سبيل المثال أن يُحطِّم مُنشئه حتى لو أراد ذلك. تُحرِّك السايبورجات دوائرُهم الإلكترونية ورقاقاتهم ليؤدوا أجنداتهم، وبينما قد يستطيعون تقليد تعبيرات البشر العاطفية، ويَصُوغون رسائل «مسجلة» عاطفية، فهذه تعبيرات فارغة. يفترض

السايبربنك أن افتقارهم للمشاعر هو ما يجعلهم غير بشريِّين. وإضافة إلى هذا، بالطبع، يحاول السايبربنك أن يُعرِّف البشر بأنه كائن عاطفي (يجدر تذكُّر الأنسنة المتزايدة للسايبورج في الجزأين الثاني والثالث من فيلم «المبيد»). وإجمالًا، يُعنى السايبربنك بالتكنولوجيا الراهنة من حيث السؤال الفلسفي الذي تُثيره: ما الذي يجعلنا بشرًا؟ التفكير؟ المشاعر؟ تبدو السايبورجات أجسادًا خالصة مع قليل من العقل (باستِثناء الرقاقة المبرمجة سلفًا)، وبلا «روح». والمفارقة أن هذا يهدم موضوع التجاوُز الجسدي (هولاند ١٩٩٨).

ومن علامات القلق الثقافي من الأزمنة أن معظم أفلام السايبورج ينتهي بانتصار «البشر». يجب إخضاع الآلة أو غير البشري أو «إقالتها» (اللفظ المُستخدَم في «الراكض على حدِّ النصل»). ولذا من المُثير للاهتمام ملاحظة التغيُّر من «المبيد ١» إلى «المبيد ٢». في الجزء الثاني يُؤمر تي ٢ من جانب قائده كونر (في عام ٢٠٢٩) بالعودة إلى عام ١٩٩١ حتى يستطيع «كونر» الاحتماء مِن الإبادة؛ فيُعهَد للسايبورج بواجب حماية البشر، على نحوٍ يَسِم السايبورج أو الآلة مرة أخرى بأنها خادمة للجنس البشري.

(٨-٢) الأبعاد السياسية للسايبربنك والاستجابة النسوية

يشي معظم نصوص السايبربنك برابطة ماكرة وشريرة بين الدولة، والتكنولوجيا، والرأسمالية. وتُربَط المعلومات ذاتها بالاقتصاد الرأسمالي للعصر الجديد في السايبربنك؛ ولذلك يَحظى الاختراق، الذي يُفسِد حلقة الوصل بين المعلومات وتكنولوجيا الكمبيوتر والرأسمالية، بأهمية بالغة لموضوع القوة في السايبربنك؛ ولذلك فالاختراق الذي يُمكِن ربطه أيضًا بحركة المصدر المفتوح التي تقاوم السيطرة على المعرفة أو برامج الكمبيوتر، هو موضوع سياسي رئيسي في السايبربنك.

ومع هذا، تَشي أبعاد أخرى للسايبربنك بسياسة أكثر محافَظة. التركيز على العلامات التجارية، والمنتجات الاستهلاكية — من لوحات المفاتيح إلى المظاهر — يوحي بأيديولوجية استهلاك «رأسمالي». أخيرًا، فإن عالم النوع هو ما يُصبِح فيه معظم الفكر المحافظ جليًّا.

يُنشئ السايبربنك سايبورج فحلًا. وتفترض الناقدات النسويات (مثل سينثيا فوكس ٢٠٠٣) أن السايبربنك يُجسِّد «هستريا ذكورية» معيَّنة حول قضايا التناسل البشري والهُوية الذكورية. غالبًا ما يُشكِّل الملوَّنون والأقليات والنساء الطبقةَ الدنيا في السايبربنك، المحرومةَ من التكنولوجيا. ومما يجدر ذكره أن اليابان وغرابتها التكنولوجية تَبْرُز على نحوٍ

مهيمن في السايبربنك، غالبًا في هيئة ند خسيس للبطل الأورو-أمريكي. تَصير التكنولوجيا علامة مُميِّزة للاختلاف الاجتماعي وحتى العِرْقي، ويحتل السايبربنك النسوي موقفًا تنشد فيه النساء السيطرة على التكنولوجيا من أجل بقائهن. ويكشف النقد النسوي كون هذا الجنس الأدبي تعبيرًا أدبيًّا عن الظروف الاجتماعية الواقعية للتَحيُّز على أساس الجنس، والأبوية، والاستغلال، والظُّلم. يعتقد الكُتَّاب النسويون (كادورا ١٩٩٥؛ فلانجان ٢٠٠٢؛ هاراواي ١٩٨٥؛ هاربر ١٩٩٥) أن السايبربنك يُظهر الأحكام المسبقة الثقافية الاجتماعية القائمة والأيديولوجيات في صورة بِدَعٍ تكنولوجية جديدة.

يفترض السايبربنك النسوي أن النساء خبرن تاريخيًّا التكنولوجيا والرأسمالية والحرب بطريقةٍ جد مختلفة عن الرجال، وأن هذه الخبرة لم تَلقَ تعبيرًا في السايبربنك السائد «الذكوري». ويستلزم هذا جِنسًا أدبيًّا جديدًا يبرِز خبرة النساء بالتكنولوجيا العالية. يبدأ السايبربنك النسوي بافتراض أن السايبربنك يعزِّز التفاوتات القائمة المُستندة إلى النوع. ويبرز هذا الجنس الأدبي التكنولوجيا في الظروف المادية للعالم الواقعي الذي تتركَّز فيه السيطرة على التكنولوجيا في الأيدي الذكورية والرأسمالية، وتخدم أغراض الاستغلال القائم على أسسٍ عنصرية ونوعية اجتماعية. حينما لا يكون السايبربنك النسائي جزءًا من الطبقة الدنيا، يُصبح رمزًا لـ «الآخر» الغريب (سأعود إلى هذا الموضوع لاحقًا)؛ حيث تَبقى المرأة دومًا في الخارج بوصفها مصدرَ تهديد. يعكس السايبربنك النسوي هذه الثنائية، مفترضًا أن جعل المرأة «آخر» هو في الواقع نسخة من الهستريا الذكورية التي يُخشَى فيها من «الآخر» العِرقي. يَضع السايبربنك النسوي الروبوت أو السايبورج الأنثى في فئةٍ تقع خارج مثل هذه الثنائيات من قبيل المحلي/الأجنبي، والأبيض/غير الأبيض، والذكر/الأنثى.

تَقْلِب بات كاديجان، وماري روزنباوم، ومليسا سكوت على نحوٍ مثيرٍ للاهتمام، موضوعَ السايبربنك التقليدي المُتمثِّل بالتجرُّد من الجسد، وبالذاتية الموزَّعة (انظر الفصل الثالث عن الجسد). ويعيد السايبربنك النسوي تأكيد الجسد، انطلاقًا من افتراض أن التجزُّؤ والتجرُّد ينكران على المرأة جسدها، إلا بوصفه جسدًا هامشيًّا، وملونًا، وخاضعًا. نادِرًا ما يُعرِّف السايبربنك الذكوري «راعي البقر في منصات الألعاب» على أنه «ذكر أبيض»؛ لأنه يُفترَض أن الأجساد الذكرية البيضاء هي الأصل. أما السايبربنك النسوي فيضع جسد المرأة في المركز من أجل استِكشاف خبرة المرأة بالتكنولوجيا.

يُنكِر تشتُّت الذات — كما افترضه السايبربنك المحافظ وصبغه بصبغة خيالية — على المرأة «فاعليتها» بصفتها ذاتًا. لا يمكن للمرء أن يتجاوز لون بشرته أو جسمه المادي؛ لأنهما يظلان هما محلَّ الاستغلال والتمييز في العالم الواقعي. ما نحتاج إليه هو تكرار الجسد الأسود أو الأُنثوي، ولكنه تكرار يسعى إلى ذاتية وفاعلية مجسَّدتَين. وهو يستلزم علاقة مختلفة بالتكنولوجيا، تُطوِّع فيها المرأة التكنولوجيا لأغراضها.

(٣) الألعاب

من «سبيس وور» (١٩٦٢) إلى ألعاب تأدية الأدوار على الإنترنت للاعبين المُتعدِّدين ذات الطابع الجماهيري الحالية، لعبة الكمبيوتر هي أشهر تطبيق للتكنولوجيا الرقمية على الإطلاق، بل إن صناعة الألعاب تفوق صناعة الفيديو المنزلي التي تبلغ قيمتها ٢٠ مليار دولار. حينما أُطلِقت لعبة «هالو ٢» في نوفمبر ٢٠٠٤، حصدت ١٠٠ مليون دولار في اليوم الأول وحده (وحصدت لعبة «سبايدر مان ٢» ٤٠ مليون دولار) (نيكولاس وزملاؤه ٢٠٠٦: ٥). صناعة الألعاب واستخدامها الشعبي كبيران الآن بما يُبرِّر إقامة فعالية للألعاب الإلكترونية العالَمية يُشارك فيها مشاركون من أكثر من مائة دولة.

ما يأتي هو «أصناف» اللعب المقبولة:

- الاستراتيجية («روم: توتال وور»، «باتل فور ميدل إيرث»، «رولر كوستر تايكون»).
- التصويب من منظور اللاعب («هالو ٢»، «ريترن تو كاسل وولفنستاين»).
- ألعاب المنصَّات («ماريو»، «ريمان»).
- الرياضة (فيفا).
- المحاكاة (إف إس فلايت فنشرز).
- القيادة (جراند ثيفت أوتو).
- الحركة/المغامرة («لارا كروفت»: «تومب ريدر»).
- ألعاب تأدية الأدوار (وورلد أوف ووركرافت).
- الإدارة (ذي سيمز ٢).
- الضرب المُبَرِّح (مورتال كومبات).

نشأت ألعاب فيديو في صور منصات ألعاب إلكترونية («أركيد» و«بارلور») (وخصَّصت مناطق مُنفصِلة في المساحات العامة؛ حيث كانت لوحات التحكُّم منصوبة، وكان اللاعبون «يُمارسون اللعب»). وغيَّرت منصتا الألعاب، «سيجا» و«نينتاندو»، ثقافة اللعبة جذريًّا في التسعينيات، حينما انتقل اللعب من الفضاء العام إلى البيت. سواء أكانت ألعاب المعارك بالمعايير الحالية، أم ألعاب «بي بي إس كيدز» المختارة من كتب الأطفال والمُسلسلات التليفزيونية «توم وجيري»؛ فاللعب جزء لا يتجزَّأ من الثقافة الرقمية اليوم. بالفعل، يمكن التعامل معه على أنه صنف فرعي من «المحاكاة»؛ ذلك الجزء الأساسي من الثقافة الإلكترونية، نفسها.

ألعاب محاكاة المعارك، وكرة القدم، والمطاردات المتنوعة، وتخطِّي العوائق، والأحجيات، وحتى الألعاب المقتبسة من روايات، أثبتت استمراريتها. وبالإضافة إلى ألعاب الفيديو (منصات الألعاب التي تُلعَب على شاشات التليفزيون)، وألعاب الكمبيوتر (الأسطوانات المدمجة أو المنزَّلة من الشبكة العالمية)، نجد أيضًا ألعاب الأركيد (المنصوبة في أقسام من المتاجر، والمجمَّعات السينمائية، وغيرها من الفضاءات العامة)، والألعاب المحمولة. وطالَما كان الشباب الذكور على وجه الخصوص هم الروَّاد في جعل اللعب واجهة مهمة للثقافات الإلكترونية (نيكولز وزملاؤه ٢٠٠٦).

ظاهرة اللعب راسخة تمامًا الآن باعتبارها مُكوِّنًا أساسيًّا من مكونات الثقافة الجماهيرية، حتى إن دارسي وسائل الإعلام التفَتُوا إلى دراسات الألعاب مع بدء الدوريات المتخصِّصة مثل «جيم ستاديز» في إسباغ مكانة العِلم عليها. والواقع أن الألعاب هي منتجات ذات ربحية استهلاكية تجارية فائقة (للحصول على إحصاءات، انظر جانز ومارتنز ٢٠٠٥؛ نيكولز وزملاؤه ٢٠٠٦).

غيَّرت ثقافة الألعاب هذه الكمبيوتر المكتبي، وجهاز التليفزيون، والهاتف المحمول؛ فالألعاب مُتاحة في كلٍّ من هذه «المحطات الطرفية» للمُستخدِم. ولذا، يمرُّ «الشكل الثقافي للتليفزيون» بتغيير ملموس، حينما يُصبِح التليفزيون واجهة تفاعُلية للعب أيضًا.

الألعاب اجتماعية. لا يُمكن نفي الألعاب إلى عالم منفصل عن عالم الحياة اليومية؛ الألعاب بالغة الأهمية في الحياة اليومية؛ لأنَّ لها تبعات «مادية، واجتماعية، وثقافية» خطرة (مالابي ٢٠٠٧). بالإضافة إلى ذلك، فهي تَمتلِك القيمة، وتَحظى باهتمام اللاعب لأنها تمثيلات لوقائع مألوفة بدرجة أو أخرى.

ترجع شعبية الثقافة الإلكترونية للطبيعة العالية التفاعُلية التي تتميَّز بها الألعاب؛ حيث يستلزم موقف اللعبة دورًا فعالًا من اللاعب. وعلى الرغم من أن هذه التفاعُلية

مبنية وموزَّعة بإحكام (نيومان ٢٠٠٢)، وأن القواعد والنُّظُم مُدمَجة في اللعبة نفسها — في «كاونتر سترايك» يُمكِن للمرء إما أن يكون إرهابيًّا وإما عضوًا في القوات الخاصة — فالحرية التي تضمَّنها مثل هذه الألعاب تمُيزِّها باعتبارها تقدمًا على أدوار الجمهور السلبية في غيرها من الحالات.

لا يمكننا أن نتعامل مع الألعاب وثقافة الألعاب بمعايير واجهة التفاعلية أو التمثيل المرئي فقط؛ فالألعاب، كما يُوضِّح إسبن آرسث (٢٠٠٤)، تدور حول أنواعٍ أخرى من الخبرة؛ حركية، ووظيفية، وإدراكية. باستخدام جهاز آي توي، يُمكِن تحديد حركات اللاعب في الزمن الحقيقي استجابة لعالم الألعاب. وبهذه الطريقة ينسخ اللاعبون حركات على الشاشة (تجنُّب الأعداء، والاتِّقاء، والتفادي). وباستخدام سجادة الرقص — المصنوعة من تسعة مربعات حساسة للضغط وموصولة بجهاز ألعاب يعرض الحركات على الشاشة — يتبع الراقص العلامات بقدمه؛ وبذلك يتعلَّم خطوات الرقصة. وفي كل حالة، نرى أشكالًا جديدة من الأفعال الحركية والإدراكية استجابة لبيئة محاكاة. ولذا، على سبيل المثال، يكون «تحديقنا في اللعبة»، كما يسميه باري أتكينز (٢٠٠٦)، مختلفًا عن التحديق السينمائي؛ لأن ما نثبِّت عليه نظرنا هو شيء «لما يأتِ بعدُ»، ولن يظهر إلا حينما نتفاعل «على النحو الصحيح» مع الواجهة التفاعُلية. تُحرِّك رغبتنا المرئية تحديقنا، ولكنها تَنشُد دومًا شيئًا ينتظر دوره ليظهر على الشاشة؛ تحديق «مستحيل».

تنوعت الاستجابات للألعاب، من القلق بشأن انسحاب الأطفال إلى البيت (من الرياضة خارج المنزل أو في المتنزَّهات على سبيل المثال) من أجل اللعب الفردي، أو هجرهم القراءة لصالح الألعاب «المجنونة»، إلى الدراسات الأكثر أكاديميةً التي تفترض أن اللعب هو في أغلب الحالات بديل من عدم فعل أي شيء (فروم ٢٠٠٣). اعتمد الاتحاد الأوروبي، مُنزعجًا من مقدار العنف في الألعاب الموجهة للأطفال، نظام تصنيف من عام ٢٠٠٣ (رغم أنه كان يوجد بالفعل تصنيف عمري اختياري لألعاب الفيديو)، أشرف عليه اتحاد البرمجيات التفاعلية لأوروبا،[٣] ألعابًا من قبيل «كولومبين ماساكار آر بي جي!» تُمثِّل ثقافة عنف على الشاشة، وأعطت مبررًا للقلق (جيورن ٢٠٠٧). مرة أخرى، يُبرِز هذا الأمر الصلةَ بين عوالم الإنترنت والعالم المادي؛ حيث تصير «شاشات» العنف «أحداث» عنف.

من وجهات النظر الثلاث التي عرَضها آرسث (٢٠٠٦) — لعب اللعبة، وبنية اللعبة، وعالم اللعبة — تبدو الأخيرة أكثر ملاءمة لمقاربة الدراسات الثقافية. تشتمل منهجية

عالم اللعبة على النظر في الجماليات، والأشكال الفنية (الرسوميات)، والتاريخ، واستخدام الوسائط للألعاب.

(٣-١) التآلف الاجتماعي الجديد

تُشكِّل الألعاب المتعددة اللاعبين، مثل «كويك أرينا» أو «إفركويست»، فضاءً «اجتماعيًّا»، لا يختلف عن المسرح أو ملعب الرياضات. وعلى خلاف الأشكال الأخرى، فأعضاء الجمهور الكبير في الألعاب ذات المصدر المفتوح (المُتاحة على الإنترنت) هم أيضًا مشاركون «متواصلون».

تَشتمِل ألعاب تأدية الأدوار متعددة اللاعبين على الإنترنت (MMORPGs) وألعاب تأدية الأدوار القائمة على الحركة الحية (LARPs) على الفعل البدني بوساطة الأفاتار، والأعداد الكبيرة من اللاعبين، والتحكُّم السردي الأكثر تحرُّرًا، والتفاعُل الكثيف بين لاعب ولاعب (تيشسن وزملاؤه ٢٠٠٦). ما يجعل من اللعب نوعًا مُتميزًا من أنواع التفاعُل الاجتماعي؛ ومن ثَمَّ من المجتمع، والثقافة، والهُوية، أو ما يُسمِّيه مورتنسن (٢٠٠٦) «اللعب الاجتماعي». التفاعل في الزمن الواقعي ممكن عبْر المناطق الزمنية، ويُنتِج قابلية اجتماعية جديدة، وإن كان بعض المعلِّقين (مثل جول ٢٠٠١) المتأملين في السرد والزمن في الألعاب ذهبوا إلى أنه لا يسع المرء أن يحظى بكلٍّ من التفاعُلية (التي تَشتمل على الزمن التزامني) والسرد (الذي يَشتمِل على الحبكة وزمن الحكي).

أما داخل العائلات، فالجيل الأصغر الذي تَربَّى على استخدام الكمبيوترات والألعاب هم لاعبون ذوو مهارات عالية. وهذا الشكل من «الانقسام الرقمي»، كما أظهره البحث، يُشجِّع على التآلف الاجتماعي داخل عائلةٍ ما، حينما يُوضِّح المُراهِقون لآبائهم وأجدادهم ويُعلِّمونهم أساسيات اللعب (آرساند ٢٠٠٧)، خالقين بهذا تآلفًا اجتماعيًّا جديدًا وصِلات جديدة داخل العائلات.

ولذا، يَلزم أن نتعامل مع ألعاب الكمبيوتر بوصفها علامةً على ظهور شكل جديد من المجتمع والاتصال. يُبرز اللعب، وخصوصًا ألعاب تأدية الأدوار القائمة على الحركة الحية، ظهور شكل جديد من التآلف الاجتماعي، ومن «الثقافة الشعبية» معًا. ويَستدعي هذا إعادة تعريفٍ جذرية لمفهوم «الثقافة الشعبية»؛ حيث يُمكِن أن يكون «الشعبي» هو الناس الذين يَجلسون في حرم بيوتهم ولكن مُشتبكين مع مجتمعٍ من اللاعبين من أنحاء العالم في عالَم ألعاب.

هنا يَتجلَّى المدى الكامل لمصطلح «تفاعلي» الشائع. كانت كلمة «تفاعلي» في الأصل تعني «التأثير المتبادل»، وكانت توحي بنشاط جماعةٍ ما؛ أي «تفاعل» جمعي. لكن التفاعُلية هي أيضًا الاشتباك مع السياقات — بيئة المَوقف أو الحدث أو العمل الفني. تعمل ثقافة الألعاب مع كلٍّ من هذَين المفهومين للتفاعلية: (١) لعب أو عمل أو اتصال جمعي. و(٢) اشتباك مع سياقات الوسيط/الفن. ويَعتقِد المعلِّقون بأن «مجتمعات الاهتمامات المشتركة» المؤسَّسة على المصالح المشتركة؛ مثل السيارات أو الرياضة في البيئات الافتراضية، ستظهر، حتى لو كان المشاركون يَخوضون حيوات «واقعية» جد مختلفة خارج عالَم الألعاب (نيكولز وآخرين ٢٠٠٦: ٤٨).

(٣-٢) المهارات والمسئولية والألعاب

في ألعاب «التشييد» مثل «سيفيلايزيشن»، يبني اللاعبون إمبراطورية أو ثقافة بأكملها. والواقع أن أحد أنماط التعامُل مع ثقافة لعبة الفيديو والكمبيوتر هو رؤية كيف أن هذه الألعاب هي، في جوهرها، نماذج اللعب الأقدم مثل أداء الأدوار، والبناء، و«محاكاة حياة الأسرة»، والمطارَدة، وهكذا (لوويرت ٢٠٠٧).

أوضح أنصار الثقافة الشعبية (مثل جونسون ٢٠٠٦) أنه بينما قد تُرسِّخ القراءة التركيز والقدرة على قراءة تتابُع سردي؛ فحتى الثقافة الشعبية غير الأدبية (مثل اللعب) تشحذ مهارات ذهنية مختلفة، تشمل الذاكرة المرئية، والإتقان اليدوي. يفترض هنري جنكينز، وهو مُنَظِّر إعلامي بارز ومحقق رئيسي يعمل لصالح مشروع الإلمام بوسائل الإعلام الجديدة، أن اللعب يُساعِد الأطفال من خلال تنمية أربع مناطق أساسية: اللعب (من خلال الاستكشاف والتجريب)، والأداء (لهُويات مختلفة)، والتعبير (إبداع مُحتوى جديد يترجم فيه الأطفال محتوى منهج مدرسي إلى محتوى اللعبة)، والتآزر (داخل مجتمع اللعبة). ويدعو جنكينز (٢٠٠٦أ) إلى استخدامٍ أكبر لمثل هذه الأدوات في التعليم، مفترضًا أنه يُمكننا، من خلال مطالبة الأطفال بأن يتأمَّلوا و«يحكموا» كيف تُصوِّر الألعاب العالم، أن نغرس فيهم خلقًا يتعلَّق بصنع الاختيارات بوصفهم لاعبين للعبةٍ ما؛ ومِن ثَمَّ بوصفهم مواطنين. ويوحي مُعلِّق آخر بأن الألعاب تُعلِّم الأطفال عن المسائل الكبيرة مثل الموت والفناء؛ فنهاية اللعبة تُذكِّر المرء بأن «الحياة» المُعيَّنة «انتهت» (ليلاند ٢٠٠٦: ١٠٣).

وكما يُقال، فمثل هذا الهدف (إثارة التساؤلات عن الأخلاقيات، والمسئولية، والخيارات) فيما يخصُّ الألعاب واضح في ألعاب الحيوانات الأليفة الافتراضية؛ فالحيوانات الأليفة

الافتراضية — التي بشَّرت بها لعبة تاماجوجو اليابانية عام ١٩٩٧ — تُمكِّن الأطفال من أن يكونوا متفرجين، يراقبون لعب حيواناتهم الأليفة الإلكترونية وأداءها وحياتها لـ «بضعة أيام»، وأن يكونوا كذلك لاعبين فعالين حينما يؤدون وظائف الآباء من قبيل العناية. وكما عبَّر عن ذلك موقع مارا بتس، وهو موقع للألعاب على الإنترنت:

> ستحتاج إلى تغذية حيوانك الأليف بانتظام حينما يجوع، وتضعه في الفراش لينام حينما يَتعَب، وتُلاعبه حينما يشعر بالملل. يمكن أن تلتقط الحيوانات الأليفة الأمراض والاعتلالات وتحتاج إلى المعالجة. إذا أُهمِل الحيوان الأليف وتُرِك مريضًا أو جوعانَ فسيموت. (www.marapets.com/pets.php)

تستلزم تلك الألعاب تنميةَ حسٍّ بالمسئولية بفعل «موضوعها التربوي» (بلوش وليميش ١٩٩٩). وهي تُنمِّي إحساسًا بالحميمية (مع الحيوان الأليف الافتراضي) غير معهود في أنواع الألعاب الأخرى.

(٣-٣) السرد

لا يُمكن التعامل مع ألعاب الكمبيوتر بصفتها «سردًا» مثل الروايات والسينما (جول ٢٠٠١)؛ فالزمن يُحَس بطريقةٍ مختلفة في الألعاب، وعلاقة المشاهد القارئ بالموضوع مختلفة جذريًّا في حالة الألعاب؛ حيث يندمج الجمهور واللاعب.

غير أن كثيرًا من الألعاب يُقدِّم بِنْية حبكة متتابعة أساسية، ومهمة اللاعب هي جزء من السرد، وهنا تختلف اللعبة عن الفيلم؛ مهمة اللاعب (الذي يأخذ على عاتقه دور شخصيةٍ ما في هذه «القصة») أن يُصارع الغرباء، ويُعيد الكوكب إلى حالة السلامة والاتزان. إذا كان الجمهور، في حالة السينما أو الملعب، «متفرِّجًا» تقريبًا، فاللاعب في لعبة الفيديو هو شخصية في اللعبة التي تُلعَب؛ حيث تكون «الشخصية» مجموعة من السمات أو آلة تُستخدَم من خلال اللاعب المتحكِّم، الواقعي/المتجسِّد. يعني هذا أيضًا أن الخيارات التي يتَّخذها اللاعب «الواقعي» لشخصيته تقيِّد أو تحدِّد ما يمكن للشخصية–اللاعب فعله «في اللعبة». هذا الطابع «الإدماجي» للجمهور «بوصفه» لاعبًا يقودُ تيد فريدمان، متبعًا مسئول الفنون الإلكترونية، تريب هوكينز، إلى وصف ألعاب الكمبيوتر بأنها «هوليوود الجديدة» (فريدمان ١٩٩٥: ٧٧). تشكل ألعاب الكمبيوتر من وجهة نظر فريدمان «سينما تفاعلية» يؤدِّي فيها اللاعب دور البطل.[٤]

يتحكَّم اللاعب في «زمن» أحداث اللعبة التفاعلية ومواقفها. لا تُحدَّد الأحداث المستقبلية بالمنطق السردي (إلا إذا كان اللاعب لا يستطيع تنفيذ مناورة)، ولكن من خلال حركات اللاعب. ووَفقَ رأي ماركو إسكلينين (٢٠٠١)، ثمة حركة واحدة فقط ممكنة في لعبة الكمبيوتر؛ من البداية إلى الفوز، وإن كانت تتوقَّف بالكامل على أن يختار اللاعب التوليفات العديدة. التفاعلية هنا محكومة بشفرات تدير اللعبة. ولذلك، إذا كانت لعبة معركة تستلزم إصابة العدو في مقتل، فحينئذٍ لا يُشكِّل الانتصار إلا إصابة العدو في مقتل. يَنجح اللاعب حينما يتعلَّم كيف تعمل آليات اللعبة. باختصار، «الفوز» هو «كشف أسرار» (تي فريدمان ١٩٩٩) عمليات البرامج التي تبني اللعبة. يتعلَّم اللاعبون تَبعات كل حركة، ويتعلَّمون أن يتوقعوا استجابة الكمبيوتر؛ ويستجيبوا من ثَمَّ وفقًا لها (جارلتس ٢٠٠٥أ: ١٠–١١). والواقع أنه يُمكن افتراض أن إثارة اللعبة تستمر بقدْر جهل المرء نسبيًّا ب «كيفية» عملها.

في الألعاب ذات البيئات الدينامية مثل «سيفيلايزيشن» (١٩٩١)، يستطيع اللاعبون توسعة بِنية/فضاء اللعبة ذاته؛ ومن ثَمَّ تبديل العلاقات بين اللاعبين. تستلزم «سيفيلايزيشن»، مثلًا، قدْرًا معينًا من صنع القرار قبل التغيير في عالم اللعبة من جانب اللاعب. قد تكون هذه مفاوضات مع الخصوم، واختيار موقع المدينة (الذي يبنيه اللاعب بعد ذلك)، والزراعة أو البناء، وهكذا. وتُمَكِّن ألعاب مثل «سكند لايف» اللاعبين من أن يكونوا «بنائين» ليمنحوا أفاتاراتهم تكنولوجيا أو مسارًا أو لوازم للمهنة.

ثمة نمَطان أساسيان من الألعاب الإلكترونية؛ القصص المُرتكِزة على اللعبة، والألعاب المرتكزة على القصة (أنسورث ٢٠٠٦). في النمط الأول تشكِّل أنشطة اللعبة القصة. لعبة بي بي سي «سبايووتش» (متاحة حاليًّا للأغراض التعليمية) هي قصة مجموعة من الأطفال يُساعدون في التحرِّي عن جاسوس وتَتَبُّعه في بلدتهم. وفي لعبة ورنر بروس «أركين» (www2.warnerbros.com/web/arcane/home.jsp)، يَجب على اللاعبين أن يَجدُوا دلائل ويحلُّوا أُحجية «الدائرة الحجرية». وفي لعبة «كلوز» (www.boardgamecentral.com/games/clue.html)، يجب أن يتصفَّح اللاعبون روابط لإيجاد دلائل ستُساعِدُهم على التقدُّم، وحل اللغز. بؤرة التركيز الأساسية هنا هي على أنشطة اللعبة التي «تُنتِج» سرد القصة.

أما في النمط الآخر من الألعاب الإلكترونية، وهو اللعبة المُرتكِزَة إلى القصة، فتوجد قصة في مكانٍ آخر، وتكون اللعبة مبنية على هذه القصة. وهكذا، «هاري بوتر» (من ذي إلكترونيك آرت جروب، harrypotter.ea.com) أو «ذي لورد أوف ذي رينجز»

(إلكترونيك آرتس) هما لعبتان تتبع مغامراتهما وسرداهما حبكة القصة المنشورة في العالم الواقعي. وهما عالَمان افتراضيان مؤسَّسان على عالَمين خياليَّين يَلعبُهما لاعبون واقعيون.

(٣-٤) تأدية الأدوار

يتجاهل الدارسون في كثير من الأحيان «الجانب المهني» في مثل هذه الألعاب، مفضلين التعامل معها باعتبارها مجرد «لعب». غالبًا ما تسمح لنا ألعاب تأدية الأدوار باختيار دور، ثم يجب علينا أن «نجتهد» فيه. في «ستار وورز جالاكسيز» (starwarsgalaxies.station.sony.com) توجد على سبيل المثال تشكيلة واسعة من المِهَن للاختيار من بينها — من تصميم الأزياء إلى التكنولوجيا الحيوية والتسويق الصيدلي. وفي «سكند لايف» يمكنك أن «تلعب» دور مالك أراضٍ، أو صاحب أعمال، أو أن تحوز أو تبيع أرضًا أو عقارات (في شهر يوليو ٢٠٠٦ وحده، جرى تداول ٣٨٠ ألف شيء في «سكند لايف»؛ ماير-تشونبرجر وكراولي ٢٠٠٦: ١٧٨٧). تُعلِّم هذه الألعاب التنافسية، والتخطيط، والإدارة، ومبادئ الاقتصاد. وفي ألعابٍ أخرى للَّاعب الفرد، مثل لعبة الأطفال «أليس جرينفينجرز» (www.alicegreenfingers.com)، يتعلَّم الطفل أن يزرع، ويجني أرباحًا، ويخطِّط لأنشطةٍ زراعية متنوعة، من الغرس إلى الحصاد وبيْع الإنتاج.[٥] هذه الألعاب عوالم نلعَب فيها أدوارًا تنطلق من أدوارنا المادية وتُوسِّعها؛ وتستلزم «العمل»؛ وهي لذلك مُتطلِّبة، وتتسبب في الإنهاك في بعض الحالات (يي ٢٠٠٦). تُشجِّع «سكند لايف» اللاعبين على البيع والشراء، والبناء والتشغيل. وبحلول عام ٢٠٠١، كان الناس يَبيعون أسلحتهم الافتراضية وعملاتهم الافتراضية على موقعَيْ إيباي وياهو! مقابل نقود حقيقية. وكانت تُباع أفاتارات للعبة «إفركويست» بالمزايدة، مقابل أثمانٍ تراوحت بين ٥٠٠ دولار أمريكي و١٠٠٠ دولار أمريكي (كاسترونوفا ٢٠٠١). يعزِّز هذا فرضيتي بأن العالم الافتراضي يظل مرتبطًا ارتباطًا تكراريًّا بالعالم الواقعي. وكما أفترض، فكل عالم «موسَّع» و«مضخَّم» من قبل الآخر.

ولذلك، فالشخصية في اللعبة هي نتاج تفاعل اللاعب البشري «الواقعي» والرمز المتشكِّل بالكمبيوتر على الشاشة، وليست مُستقلَّة بالكامل.

(٣-٥) عوالم الألعاب وسياستها

تُصاغُ الألعاب بطريقة معيَّنة، من حيث إنتاجها واستهلاكها (الأخير في حيوات الناس اليومية). ويؤسَّس «التاريخ» في هذه الألعاب، كما افترض كيفين شط (٢٠٠٧) في حالة لعبة «روم: توتال وور»، في الغالب على الصور النمطية عن النوع، والعِرق، والقومية. لنأخذ، على سبيل المثال، لعبة «سيفيلايزيشن ٤: بيوند ذي سورد» (٢٠٠٥). حضارة «الهند» فيها «مميَّزة» لخدمة المستهلك/اللاعب بعناصر قليلة يُمكن إدراكها على أنها «هندية»: أحدها هو المهاتما غاندي، المعروف جيدًا عبْر العالم بأنه رسول السلام ونبذ العنف، والآخر هو الإمبراطور أسوكا الذي تخلَّى بعد معركة دامية بحقٍّ عن العنف، واعتنق البوذية. السرد «المُشكِّل» للعبة يتركز على لا عنف الهند — هذا هو ما يجدر الانتباه له واستهلاكه، وليس التنمية التكنولوجية الهندية، أو التحوُّل إلى دولة نووية. اللعب هنا هو ممارسة «ثقافية» بجلاء، مَبنيَّة على منظومة معتقدات، وخرافات رائجة؛ ومن ثَمَّ تكون قابلة للتعرُّف عليها، عن «حضارات» معيَّنة. أما «الإرهابي» ذو القَلَنْسُوَة في لعبة «كاونتر سترايك» فيَنتمِي إلى «صور» معروفة الآن من الإرهاب؛ أي أن اللعبة الشعبية تضع حضارةً ما في إطارٍ معيَّن، ليستمر الناس في تصديق هذه الخرافات نفسها (تُقدِّم «سيفيلايزيشن آي في» مسارَين داخل الهند: الروحانية والتعدين!) أما «أليس جرينفينجرز» فتعلِّم استراتيجية خلق الأرباح من خلال زيادة «الإنتاج». ولا تذكر الادخار. وبدلًا من ذلك، تغري «اللاعب» بشراء السلع — أي الإنفاق عليها — في المَتجر، وتشكل خطًّا مباشرًا من العمل الإنتاجي إلى الأرباح إلى الاستهلاك.

أما في حالة عوالم الألعاب الأخرى، فتَتجلَّى الثقافة الاستهلاكية غالبًا في صورة الإعلانات، والتأييدات، وصور خفية من الخطابة الترويجية. حينما أصبحَت لارا كروفت مقترنة بمشروب لوكوزيد عام ١٩٩٩ (على الرغم من أن عالَم الألعاب نفسه لم يُظهِر لارا كروفت أبدًا تَعُبُّ المشروب الغازي)، ظهرت شخصية اللعبة في إعلانات عن المنتَج (حتى إن المنتَج أصبح معروفًا لفترةٍ باسم لارازيد)، مقرِّبة ما بين الثقافة الاستهلاكية والثقافة الإلكترونية، ومعززة مبيعات لوكوزيد (انظر نيكولز وآخرين ٢٠٠٦: ٢٨–٣١). مرة أخرى، نشهد ظاهرة ثقافية إلكترونية تؤثِّر في العالم المادي — الأرباح في هذه الحالة — حتى مع تقدُّم البحث في حجم شريط الإعلان وسيميائيات الإعلانات على الإنترنت بسرعة (انظر موري-دنهام وجرين ٢٠٠٧؛ روبنسون وآخرين ٢٠٠٧).

عالم الألعاب

يشير عالم الألعاب إلى العوالم الافتراضية التي تُنشئها برامج الكمبيوتر. وهو يعمل بمجموعة قواعده وأعرافه السردية، سواء أكانت التخطيط الاستراتيجي لتشييد حضارة، أم لهدم وحدة معادية.

«الإعلان» في الألعاب هو استراتيجية جديدة تضع أنشطة الثقافة الإلكترونية من قبيل الألعاب في إطار الثقافة الترويجية. استخدمت شركة كرايسلر لعبةَ الإنترنت «جيب ٤ × ٤: تريل أوف لايف» لترويج سيارتها الجيب من طراز روبيكون، وكان ٥٠٠ مشترٍ من أول ١٥٠٠ مُشترٍ لجيب روبيكون قد أجرَوْا قيادة افتراضية لسيارة الجيب قبل الشراء (نيكولز وزملاؤه ٢٠٠٦: ٣٢). تتزايَد هيمنة الإعلان من داخل اللعبة. على سبيل المثال أظهرت لعبة «سيمز أونلاين» بوضوح علامة «مكدونالدز». ولذا، يخدم فضاء عالم الألعاب الترويج مثل أي فضاء آخر. هذا ما يراه ديفيد نيكولز وزملاؤه (٢٠٠٦) باعتباره مستقبل اللعب؛ العلامات التجارية في عوالم الألعاب.

تُعلِّم لعبة «سيمسيتي» اللاعبين أن القوة تأتي مع توسُّع المدن؛ ولذا إذا أردت أن تُصبح المحافظ، فيجب أن تُؤكِّد أن مدينتك تكبر. المُثير للاهتمام هو أن المدينة في «سيمسيتي» مصمَّمة وَفق نموذج المدن «الأمريكية» (تي فريدمان ١٩٩٩؛ لوويرت ٢٠٠٧: ١٩٨).

يُعطي برنامج «سيفيلايزيشن» الأساسي الفرصة للاعبين لكي «يُكبِّروا» مدائن مصرية أو هندية، بِناءً على أفكارٍ مُدرَكة سلفًا عن هذه الثقافات. ولا يُسمح بناطحات سحاب من النوع الأمريكي في المدينة المصرية أو الهندية. لذا، فما نراه هنا هو سياق «ثقافي» للمدن المحاكاة وتأدية الدور.

ومن حيث تحليل عالم الألعاب، تمتلك مثل هذه الأشكال الثقافية الشعبية من الثقافات الإلكترونية قيمةً تربوية مهمة أيضًا. لعبة مثل «سيفيلايزيشن»، أو «كولونايزيشن» الأقل نجاحًا، لا يُمكن استخدامها فقط لشرح و«ممارسة» حِقب تاريخية، ولكن أيضًا مواقف معيَّنة من الدبلوماسية، أو الحرب، أو التجارة، أو الإبحار، أو العمارة (سكواير ٢٠٠٢). في لعبة «ذي ويشينج كابورد» (www.libbyhathorn.com/lh/Washing/Default.htm)، ينتظر تان، وهو صبي فيتنامي، عودة أمه من فيتنام. ولِتُسلِّيه جدتُه، تفتح له خزانة التَّمني. مهمَّة لاعب اللعبة هي: فتح أبواب الخزانة واحدًا

بعد الآخر، في خزانة شيء عِرْقي، فيتنامي. وتظهر بعد ذلك الجدة لتَشرح دلالة هذا الشيء. هكذا، تكشف إحدى الخزائن عن بوذا «أخضر يانع». وبعد ذلك، حينما يستمرُّ اللاعب، نجد استفسارَ تان: «ما ديننا يا جدتي؟» حينئذٍ تستمر الجدة في تعليم تان و«اللاعبين» البوذية. ويُصاحب هذا وصفٌ تفصيلي، وإن يكن بليغًا جدًّا، للهياكل الفيتنامية، والأساطير والموضوعات البوذية. في هذه اللعبة مقصد تربوي معيَّن؛ حيث تُظهَر الثقافات المختلفة، ويُتاح الوصول إليها، وفهْمها من جانب اللاعب. يُساعد الكثير من هذه الألعاب المبنية على القصة اللاعبَ الطفلَ على التفكير وعمل أنشطة منسَّقة. على سبيل المثال، في «أليس أدفنشرز إن وندرلاند» (جوريكو إنتراكتيف، ٢٠٠٠)، يجب إرشاد أليس، عبْر سلسلة من المواقف الخادعة، إلى السلامة والنجاح.

وفي الحقيقة يجب استحضار دور المحاكاة الحاسوبية في العلم التكنولوجي العسكري — الذي أوجَدَ الكمبيوتر الرقمي (كروجان ٢٠٠٦: ٧٦) — في الذهن حينما ننظر إلى إنتاج الألعاب الحربية والعسكرية على الكمبيوتر الشخصي.

أصبحت أيديولوجيات مُبدع اللعبة وتحيُّزاته الثقافية موضوعًا للدراسة النقدية في أواخر التسعينيات من القرن العشرين. أوضحت ناقدات نسويات مثل هيلين كينيدي (٢٠٠٢) أن لعبة مثل «لارا كروفت: تومب ريدر» ربما تدلُّ على تحوُّل عن ألعاب المعارك التقليدية، في وضع المرأة موضع الشخصية المركزية، لكن ما لا يُمكن إنكاره هو أن اللعبة تجمع بين قوة مادية ودرجة عالية من «الهُوية الجنسية» (المقارنة هنا مع «بطلات» أخريات، مثل بَفِي ذي فامباير سلاير). ومِن المُمكِن أن تكون اللعبة تُعزِّز كلًّا من الرغبة الذكورية في السيطرة على الجسد الأنثوي (كروفت هنا)، و«وعيًا مُزدوجًا» بالنوع للجسد الإلكتروني، والنوع للاعب (فلاناجان ٢٠٠٢). يَضمن جسد لارا كروفت القريب من الكمال إدراك اللاعبة لأنوثتها طوال الوقت، وجسد المرأة الإلكتروني هو وسيلة التلاعب، وأداتُه، وغرضه المصبوغ بالصبغة الجنسية.[٦]

أثمرت دراسات استخدام الألعاب التي تدور حول النساء والبنات وتأثيرها عليهن نتائج مهمَّة. وكان للتحوُّل من ألعاب الأركيد إلى الأجهزة التي أمكن تنصيبها في المنزل، آثار في استهلاك الألعاب، مُرتبِطة بالنوع؛ لأن ألعاب الأركيد كانت في أساسها مناطق ألعاب «الأولاد»، ومكَّنَت الأجهزة المنزلية المزيد من البنات من لعب الألعاب وهن ناعمات بالأمان والراحة في منازلهن/غرفهن (جوين ٢٠٠٤). ما إذا كان هذا علامة على تحوُّل من نمط عام نسبيًّا من الترفيه (مشاركة فضاء ألعاب الأركيد مع كثير من المراهقين

الصارخين المتعرِّقين المنغمسين في اللعب) إلى نمط أكثر فردية (محاطات بأسباب الراحة في المنزل) هو نقطة جدلية؛ لأن ألعاب الإنترنت وألعاب تأدية الأدوار القائمة على الحركة الحية تُجسِّد خبرة اللعب الاجتماعية والجمعية بالفعل.

وتظهر الدراسات التجريبية أن ألعاب الفيديو نفسها حلَّت محل أشكالٍ أخرى من الترفيه للرجال (سلوكومب ٢٠٠٥). ركَّزت هذه الدراسات على «تمثيلات» النساء في هذه الألعاب (كما رأينا أعلاه) أو على «اللاعبات». وفيما يخصُّ النساء البالغات، قدَّم اللعب أنواعًا أخرى من الفرص. أدمجت النساء الألعاب في حيواتهنَّ اليومية؛ إذ وظَّفْنها بوصفها أساليبَ لتعريف أنفسهن. وأسهمت المخاطر المخاضة، والمنافَسات الخائبة، والانتصارات المكتسبة إسهامًا كبيرًا في إحساسهن بالذات. وهكذا تستمتع «لاعبات القوة» — فئة من النساء اللاتي هن لاعبات مُنتظِمات ومُتمكِّنات — بالمهارات المضافة، والمنافَسة، و«اقتحام» مناطق (لعبة) الذكر. وكما يُبيِّن رويز وزملاؤه (٢٠٠٧)؛ فالألعاب هي، بوضوح، «تكنولوجيات للذات القائمة على النوع»؛ حيث يُظهِر انهماكِهن في ثقافة الألعاب أيضًا تأثيرات على حيواتهنَّ «الواقعية» بطرقٍ مهمة؛ فالانتصارات في ساحة الألعاب ومُغامرتها تُغيِّر إحساس اللاعبة بذاتها وبقيمة ذاتها، ويُحدِث هذا اختلافًا في هُويتها في العالم الواقعي ومساوماتها معه. اجتاحت سياسة عنصرية مجال اللعب — من حيث كلٍّ من اللاعبين وعالم الألعاب الافتراضي. بيَّنت دراسات السوق المعاصرة — من قبيل مسح نيلسن إنترتينمنت عام ٢٠٠٥ عن اللاعِبين النَّشِطين — أن اللاعبين السود واللاتينيِّين يُعَدُّون سوقًا ناشئة للألعاب (بي آر نيوزواير ٢٠٠٥). وحينما أُقيم معسكر تدريب للاعبي الفيديو (الأكاديمية الحضرية للألعاب الفيديو) في مدرسة بواشنطن العاصمة، كانت الإحصائيات مُثيرة للاهتمام، كانت الأغلبية من الأمريكيِّين ذوي الأصول الأفريقية، والبقية من اللاتينيين، وكان الثلث تقريبًا من البنات (فارجاس ٢٠٠٥).

لوقتٍ طويل، ظلَّت الشخصيات السوداء قليلة في الألعاب. وحينما بدأت في الظهور، كانت في أغلب الحالات تُمثِّل «الأشرار» الذين كان يجب اعتقالُهم وإبعادهم من أجل سلامة النظام الاجتماعي. وكشفت الدراسات أن طبيعة الشخصيات السوداء في الألعاب الموجَّهة إلى الأطفال شُوِّهت؛ كانت الإناث الأمريكيات من أصول أفريقية أكثر تعرُّضًا للعنف، ونادرًا ما كنَّ يَمِلن إلى الأنين في ألمٍ، موحيات بذلك بمزيد من التسامح مع العنف (تشيلدرن ناو ٢٠٠١؛ كيلمان ٢٠٠٥). وحتى الخطابة النَّقدية عن ألعاب الفيديو تتحدَّث

عن «الجبهات النهائية»، والغزوات الجديدة، والحدود في خطاب الاستعمار (الذي كان له أساس عِرقي بالتأكيد) (انظر على سبيل المثال جنكينز ١٩٩٨).

كانت الشخصيات السوداء غائبة في ألعاب الرياضات المتطرِّفة مثل «ديف ميرا» أو «آمبد»، وفي ألعابٍ أخرى، مثل «إس إس إكس» و«بي إم إكس»، نُمِّطت الشخصيات الملوَّنة: راقص الهيب هوب الأسود، المرأة الآسيوية الفاتنة، والمرأة اللاتينية التي تضع وشومًا حربية. تلقَّت ألعاب مثل «شادو ووريير» (١٩٩٧) لأسباب مُماثلة انتقادات على «إضفائها صبغة إرهابية على الشخص الآسيوي» (أو ٢٠٠٠: ٥٤)؛ إذ تتَّفق الذكورية الطافحة للشخصيات الذكرية، وانحرافها عن القواعد الاجتماعية، واختيالها في مثل هذه الألعاب مع الصورة الشائعة (ليونارد ٢٠٠٥). وعلاوة على ذلك، فحتى فضاءات السود — المَعازل — مكرَّسة في كثير من هذه الألعاب (ليونارد ٢٠٠٥: ١١٨).

(٤) فن الوسائط الجديدة

الأفلام على الهواتف المحمولة، والمرئيات على الكمبيوترات المكتبية، والموسيقى على الإنترنت، وهاتف الإنترنت، والنصوص الأدبية بصِيَغ الرسائل النصية القصيرة؛ كلها صور جديدة من المرئية والسمعية والنَّصية واللَّمسية تُشكِّل التحوُّل الثقافي الإلكتروني. وهذه هي أيضًا أشكال «يُنتجها المُستخدِم» في الغالب. تَمنح «ثقافة التلاقي»، كما يُسمِّيها هنري جنكينز (٢٠٠٦ب)، داخل الثقافات الإلكترونية قدْرًا هائلًا من القدرة للمُستخدِم ليصمم الواجهات التفاعلية، والجماليات، والتعديلات داخل عالم الكمبيوتر.

أصبح فن وسائل الإعلام الجديدة تَجليًا مهمًّا لمثل هذه الأدوات التي ينتجها المستخدِم، وتُشكِّلها التكنولوجيا.

يُبدِّل فن وسائل الإعلام الجديدة جوهر الجمهور و«النص». يمكننا أن نشعر في النصوص التشعبية بلغة شاملة؛ تتمثَّل في عروض الواقع الافتراضي مع المَشهد المرئي، والموسيقى، والأُغنية، والنص، والرقصة. ويَستغلُّ الشِّعر المرئي، مثل ذلك الذي كتبه جون كايلي، الترتيبات المكانية والجغرافية للكلمات على الشاشة؛ ومن ثَمَّ يؤثِّر في خبرتنا بـ «القراءة». وتَمنح برامج الكمبيوتر المتعلِّقة بالفن — مثل «ذي إمبرنانس إيجنت» الذي راقب تصفُّح المستخدم للويب ليُنشئ أعمالًا فنية مخصصة — بُعدًا جديدًا كاملًا لفكرة النص والتأليف. سرعة الزوال، وحرية القارئ، والنص المَنزوع المركز، وحس

اللعب والعشوائية، والقراءة السائلة، والحركة المتقطعة للنص التشعبي (ريان ١٩٩٩: ١٠١-١٠٢) كل ذلك يُشكِّك في التصوُّر الأساسي للأدب باعتباره عملًا نابعًا من المؤلِّف. وكما بيَّن عمل ليف مانوفيتش (٢٠٠١) المبدع، فلغة الوسائط الجديدة مبنية على قواعد البيانات أكثر منها على السرد (وهو ما يُوحي بترتيب قائم على علاقة السبب-الأثر)، وتنقُّلات المستخدِم من صيغة إلى أخرى.

(٤-١) النصية الرقمية

تُشير «النصية الرقمية» إلى مُجمَل الصيغ، والسجلات، والنُّظم الدلالية المرئية في الوسائط الجديدة. تَبني تكنولوجيات وسائل الإعلام الجديدة نصًّا جديدًا، ليس فقط من خلال «الاستيعاب والتحويل للنصوص الأخرى، ولكن أيضًا من خلال دمج كلية النصوص الأخرى (التناظُرية والرقمية) بسهولة فيما هو جديد» (إفريت ٢٠٠٣: ٧). تُعامِل النصية الرقمية كلَّ نصٍّ بوصفه واجهة تفاعلية لكثير من «أشكال» النصوص؛ المرئية، والسمعية، والمتحرِّكة. كانت واجهة المُستخدِم التفاعلية الرسومية نقلةً نحو نوعٍ من الواجهة تُقسَّم فيه شاشات الكمبيوتر إلى نوافذ عدَّة، كلٌّ منها مصدر مُمكن للتفاعل المستقل. والآن، مع كون مدخل الصوت وبث الفيديو مُتاحَيْن أيضًا على سطح المكتب، مرة أخرى في شكل نوافذ، تكون واجهة المستخدِم التفاعلية أكثر من مجرد «رسم».

يُمكن أن يتخذ فن الوسائط الرقمية أو الجديدة أشكالًا عدة؛ حيث يجمع كل «موضوع فني» بعينه أشكالًا عدة من الوسائط.

النصية الرقمية

تُشير النصية الرقمية إلى تلاقي أشكال عديدة من الوسائط في العصر الرقمي؛ حيث يُمكن النفاذ في وقتٍ واحد إلى المطبوعات، والصوت، والفيديو، والرسوم، وتشغيلها من خلال برنامج كمبيوتر واحد مشترك.

والنصية الرقمية هي مثال للتلاقي الذي يَعني، كما رأينا، اجتماع أنواع كثيرة من الوسائط على منصَّة مشتركة. ومع ذلك، كما يُشير بولتر وجرومالا (٢٠٠٣: ١٠٠)، فما لدينا ليس تلاقيًا واحدًا ولكنه مجموعة من التلاقيات؛ حيث تترافق التكنولوجيات

ترافقًا مؤقتًا (الكمبيوتر المحمول الذي يُشغِّل الأقراص المرئية الرقمية، والكمبيوترات الكَفِّية التي بها مفكرات، وآلات حاسبة، وساعات، وأجهزة الآي بود التي تعمل عمل الراديو، والهواتف المحمولة التي تعمل عمل أجهزة عرض الأفلام). ما نراه في التلاقي هو نزعة للتصغير؛ حيث تصبح أشكال تكنولوجية كثيرة أصغرَ لدرجة أن تتمكَّن الواجهة التفاعلية/الكمبيوتر الشخصي من استيعاب وظائف أكثر فأكثر.

من النقاط التي أغفَلَها بولتر وجرومالا في مناقشتهما المُتبصِّرة في مواضع أخرى، أن التلاقي يشتمل أيضًا على تلاقي التكنولوجيا «داخل الجسد البشري». فجسد الزائر/المشاهد هو محلُّ تأثير التكنولوجيا. يبني المشاهدون الفن من خلال تفاعلهم مع التكنولوجيا. وتتمدَّد حدود الموضوع الفني إلى الخارج وتَنتقِل إلى داخل جسد المشاهد. ويتصدَّع الخط الفاصل بين الموضوع والمُشاهد، حينما تقرِّر أفعال المشاهد وسلوكه طبيعة الموضوع.

(٤-٢) فن الجمهور النشط

في الأشكال الفنية المعاصرة، تضمن الكمبيوترات، والمُستشعرات، والتكنولوجيا الرقمية علاقة إسهامية بين الموضوع الفني وبين المُشاهِد. تُقدِّم مثل هذه الأشكال نسقًا مختلفًا من المجتمع ومن التفاعل الاجتماعي في عوالم مُتزايدة التشظِّي. في عصر الفردية، والأعمال الانفرادية، تُقدِّم مثل هذه الأشكال الفنية تفاعلًا اجتماعيًّا مثيرًا للاهتمام مع الفن والفنان.

في العمل الفني المركَّب «ذي ليجيبل سيتي» (١٩٨٨–١٩٩١) كانت الأحرف الثلاثية الأبعاد تُشكِّل الكلمات والجمل، بينما يجوب المستخدِم مدينةً افتراضيةً على دراجة ثابتة. وفي «المعمار الرشيد» لرفائيل لوزانو-هيمر، ضُخِّم المعمار المادي باستخدام معمار افتراضي، بينما ركَّب عمله المُعنوَن «ديسبليسد إمبرورز» (١٩٩٧)، المصمَّم لإعادة تشكيل لينتس كاسل، إمبراطوريةَ الأزتيك (التي حُفظ تاجها المصنوع من ريش الكويتزل في المتحف الإثنولوجي في فيينا) على الإمبراطورية المكسيكية. وبدا أن تحرُّكات الزوار، المتتبَّعة باستخدام مُستشعرات الحركة، تغلغلت في الأجزاء الداخلية التي كانت منعكسة حينئذٍ على بناء القلعة. وتمكَّن الجمهور أيضًا من استحضار غطاء الرأس المريش من خلال أزرارٍ موضوعة على منصات البناء المختلفة. أما عمل «أدريفت» (١٩٩٧–٢٠٠١) لجيس جلبرت، وهيلين ثورينجتون، ومارك ولتشاك، وغيرهم، فمزج فضاءات واقعية وافتراضية. مثل هذه الأشكال الفنية تُنعِش الجمهور؛ ومن ثَمَّ أمكن وصفها بأنها «فن الجمهور النشط».

في أنواعٍ معينةٍ من فن التركيب تُثير الكمبيوترات استجابات من الأجسام الجامدة، استجابات محكومة بحضور الجمهور أو تحرُّكاته. في تركيب «أوتوبويسيس» (٢٠٠٠) لكينيث رينالدو، أُدْلِيَتْ ١٥ منحوتة ذات هياكل شبيهة بالأذرع من السقف. راقبت المُستشعراتُ داخل الأذرع حركةَ الزائرين، واستجابت وفقًا لها. كما تواصلَت الهياكل أيضًا فيما بينها من خلال كمبيوتر موضوع في المركز حتى إنَّ الهيكل بأكمله عمل مثل كائن حي، مُستجيبًا للبيئة.

أما عمل «تكست رين» الفني فقد بَنى (٢٠٠٠) على التفاعل بين جسد المُشاهد والمعروض. تقف الزائرة أمام الشاشة، بينما تَلتقِط كاميرات الفيديو وجهَها وصورتها الظلية وتُسقَط على الشاشة البيضاء والسوداء. ويَصحب هذا دفْق من الحروف الملوَّنة، تسقط كالمطر من أعلى الشاشة. وكلما لَمَست الحروف صورة المشاهدة، توقفت عن السقوط، ولم تتحرَّك إلا حينما تتحرَّك المُشاهدة. يدعو المعروض المشاهدين إلى تشكيل أشكال من الحروف من خلال الحركة.

لم يَعُد الجمهور أو المُشاهِد سلبيًّا؛ فهو «مُستخدِم» يخلق العمل الفني من خلال الاستخدام. وكما يفترض ديفيد مارشال (٢٠٠٤)، فنحن بحاجة إلى مقارَبة لـ «الجمهور النشط» لكي نميِّز السمات الإنتاجية لاستهلاك الوسائط. وكما لحظنا بالفعل، فالمقارَبة التفاعلية في فن الوسائط الجديدة المعاصر تعني أن شكل الموضوع الفني ومحتواه يُحدِّدهما المستخدِم الذي يكون بذلك منتجًا نشطًا أكثر منه مستهلكًا سلبيًّا. كل الوسائط الجديدة تفاعلية، على معنى أن الموضوع الفني حساس لوجود الجمهور (اشتباك مع السياق)، حتى بينما يبني الجمهور شكلًا معينًا من الموضوع الفني.

ولذا، ففن الوسائط الجديدة كله «شخصي» كما أفترض؛ داخل حدود نظام البرنامج، كل مُستخدِم هو على الأقل منتج-فنان ولو جزئيًّا. وهنا يسقط التمييز بين الهواتف المحمولة، أو نغمات الرنَّات الشخصية، وأي موضوع فني «متاح»؛ فكلها «قابلة لاكتساب الطابع الشخصي» على السواء.

(٤-٣) إعادة الوساطة

الأعمال الفنية الراهنة من قبيل «تكست رين» أمثلة جيدة لإعادة الوساطة (بولتر وجرومالا ٢٠٠٣)؛ حيث تَنبثِق، كما رأينا، الوسائط الجديدة من القديمة. يمزج «تكست رين» بين الافتراضي والمادي. وفي فن التركيب الذي ناقَشناه أعلاه، نرى الفيديو يرافق الصور

والصوت المسجَّلَيْن، ويُفعَّل كلٌّ منها ويُعدَّل من خلال حركات الجمهور. لا تُغيِّر نقرةٌ على فأرة أو حركة يد الزائر المحتوى فقط، ولكن أيضًا «شكل» الموضوع نفسه. سيولة الشكل في الفن المعاصر هي إعادة وساطة أيضًا، ولكنها إعادة وساطة نابعة من «الجمهور»؛ لأنها تُحيي أشكالًا أقدَم من تفاعل الجمهور-المؤدي (كما في حالة المغني الذي يصل إلى الجمع، أو متاحف الأشياء التي يصنعها المرء بنفسه، وخصوصًا للأغراض التربوية، وفي متاحف الأطفال).

(٤-٤) الحيوية

تخضع طبيعة العرض «الحي» نفسها للتساؤل مع أعمال فنية مثل فيلم «إمباير ٧ / ٢٤» (٢٠٠١) لوولفجانج ستيل. وهو عبارة عن صورة فوتوغرافية لمبنى الأمباير ستيت تلتقط ما يطرأ عليه من تغييرات في الضوء والظل على مَدار اليوم. وكما تُوضِّح كريستين بول، الصورة التي يُقدِّمها الفيلم هي من ناحية «حية»، ومن الناحية الأخرى منقولة (بوساطة الكاميرات). وكلٌّ من المعالجة وإضفاء الصبغة الجمالية والوساطة هي أمور مركزية في المشهد الذي نراه للمَبنى. ولكن المشهد يظل مع هذا حيًّا؛ لأننا لا يمكننا أبدًا أن نراه مرة أخرى إلا في هيئة تسجيل (بول ٢٠٠٣: ١٠٢–١٠٤).

الحيوية هي أيضًا أداء يتَّسم بقدْر معيَّن من غياب القدرة على التنبؤ؛ كما في تليفزيون الواقع الهَجين الذي يجمع بين المغامَرة والدراما، من قبيل برنامج «الناجي» (سرفيفور). وحينما تُصوِّت الجماهير لإخراج لاعب في برنامج «الأخ الأكبر»، فهم يشاركون في الطبيعة الحية للبرنامج. وفي حالة «تكست رين»، يحرِّك الجمهور الأداة، بقدْر ما تُحرِّك الأداة الجمهور. إنه فن «حي» تُيسِّره التكنولوجيا.

تُصبح مُتصفحات الإنترنت نفسها أكثر جمالية، بتغيير الطريقة التي تعمل بها الواجهة التفاعُلية. وتلك ظاهرة تُجسِّد أيضًا مفهوم «الحيوية» من ناحية التواؤم مع حركات المستخدِم وتفضيلاته من أجل التطوُّر. يتيح فن المتصفح، باستخدام برنامج «وبستوكر»، على سبيل المثال، للمستخدم بناء تشكيلة من المصادر أو المواقع المختلفة على الإنترنت. ويتجاهل برنامج «نتومات» صفحة المتصفح التقليدي وتنسيقه وحتى مصدر المادة، فيستجيب لسؤالٍ ما عبْر البحث عن المحتوى في الشبكة العالمية، ثم تُقدَّم النص، والصور، والصوت بالتزامن على شاشة المستخدم، دون اعتبار لتنسيق مصدر المادة.

يُبرِز فن الوسائط الجديدة «تكرارية» الأداة؛ أي أنها موصولة اتصالًا وثيقًا بالعالَم الواقعي عبْر أجساد الجمهور، وإدراكاتهم، وحواسِّهم، وأفعالهم. ويَرفُض فن الوسائط الجديدة المعاصر فصل الأداة عن الجمهور الذي يُشاهِدها. والواقع أن ما يفعله فن الوسائط الجديدة هو نقل الأداة من كونها مجرد مشهد أو منظر إلى جعلها «بيئة».

الأداة هي البيئة التي يتحرَّك الجمهور من خلالها، وتتشكَّل الأداة-البيئة بفعل حركة الجمهور. و«التفاعُلية» هي هذه الرابطة المتبادَلة؛ تَجذُّر الأداة في الجمهور، وتَشكُّل خبرة الجمهور بفعل الأداة. وتُبرِز أشكال الفن التي تعتمد على الثقافات الإلكترونية مرةً أخرى حقيقة أنه لا يمكن دراسة الثقافة الإلكترونية بمعزل عن الواقعي والمادي.

(٥) تكنولوجيات الاتصالات الشخصية، والآي بود، والتسجيل والبث عبْر الإنترنت

بشَّرَتْ أجهزة ووكمان من شركة سوني بتخصيص وسائط الإعلام وإضفاء الطابع الفردي عليها بطريقة جديدة جذرية (انظر دو جاي وزملاءه ١٩٩٧). وبمعايير الثقافة الشعبية، أثبتت الموسيقى المخصَّصة المحمولة أنها أكثر المنتجات الاستهلاكية دومًا. وتُميِّز القابلية للنسخ، والقابلية للنقل، وإضفاء الطابع الفردي أجهزة الآي بود وأنظمة الموسيقى المحمولة.

ويتصل بذلك ظاهرة التسجيل والبث عبْر الإنترنت. يُتيح التسجيل والبث عبْر الإنترنت لأي فرد أن يُوزِّع الموسيقى أو أي ملفات ترفيهية/معلوماتية أخرى. وتستخدمه المؤسسات التعليمية والعامة بكثافة، وحتى الكنائس وأماكن العبادة لتوزيع الصلوات والخدمات. ويمكن تخصيص المواد المذاعة حسب ذوق الفرد أو المؤسسة أو احتياجاتهما.

السمات الأساسية لأجهزة الآي بود والتسجيل والبث عبْر الإنترنت هي «التخصيص»، و«التضخيم»، و«التوزيع». وعلى خلاف أجهزة الووكمان أو الديسكام، اللذَين عامَلا المستمِعَ على أنه مجرد مستهلك سلبي، يُحوِّل التسجيل والبث عبْر الإنترنت المستهلك إلى منتج. تتيح التكنولوجيا لأي فرد أو مؤسسة البرنامج المناسب لتوزيع ملفات الوسائط الإعلامية، وجعلهم من ثَمَّ جزءًا من جانب الإنتاج، لا محض مُستهلكين. كان دورها الأكبر في التعليم؛ إذ استخدم الطلاب التسجيلات الصوتية على الإنترنت في البداية ليُسجِّلوا المحاضرات والمواد التوجيهية فقط (لي وآخرون ٢٠٠٧). لكنهم سرعان ما بدءوا يُنتِجون

موادَّهم للنشر بين الأقران. وما يشي به هذا هو أن تكنولوجيا التسجيل والبث عبْر الإنترنت تصير طريقة لإنشاء «نمط جديد من خلق المعرفة وبثها»، نمط غير مُعتمِد على المؤسَّسات.

يَنتقِل التسجيل والبث عبْر الإنترنت من نموذج التعليم القائم على الاستحواذ إلى نموذج المشاركة؛ حيث يُنتِج المستخدمون موادهم (لي وزملاؤه ٢٠٠٧: ٩–١٠)، ويُمحِّصون النصوص التوجيهية تمحيصًا نقديًّا، ويُقدِّمون توضيحاتهم و«مساعدتهم» للأقران. ويعني المزيد من تحكم الطلاب في التكنولوجيا، وخبرتهم بالمؤسسات المتنوعة أنه سيكون لهم دور أهم في إنتاج المعرفة.

أما اختصاصيو الرعاية الصحية والطبية فيحظَوْن بتسجيلات صوتية خاصة بمجالهم، تُمكِّنهم من الاستماع إلى مقالات الدوريات ومواد البحث أثناء تحرُّكهم. وتَستخدِم دورياتٌ مرموقة مثل «نيو إنجلاند جورنال أوف مديسين» (content.nejm.org/misc/podcast.shtml) وجماعاتٌ من قبيل مديسين. نت www.medicine.net هذه التكنولوجيا بكثافة لبث الأخبار الصحية، والبحوث، والتوجُّهات في الطب.

(٦) الفنون الجينومية والبيومديا

طوَّعت أشكال الفن في التسعينيات التطورات المعاصرة لها في الثقافة التكنولوجية وجمَّلتها، وخصوصًا في مجالات البيولوجيا، والطب، والوراثيات. وأفضل مثال لتكامل البيولوجيا والكمبيوترات والإلكترونيات — حتى قبل أن تدخل الفنون الوراثية المشهد — هو عمل ستيلارك. تكشف هذه الأشكال من الفن، كما أفترض، عن «كلٍّ من» الخوف «و» الافتتان بـ:

- إمكانات الهندسة الوراثية.
- التحكُّم الإلكتروني بالأجساد.
- المزيج «الوحشي» من الحيوان، والإنسان، والآلة.

يتفاعل ستيلارك (ستيليوس أركاديو) بجسده مع الآلات والإنترنت (انظر الفصل الثالث للاطلاع على مناقشة لهذا الموضوع). كما سمحت تجربة «إبيزو» (١٩٩٤) التفاعُلية لمارسيلي أنتونيس روكا أيضًا للجماهير بالتلاعب بجسد الفنان. «الجسد باطل»، هذا ما يعلنه ستيلارك على موقعه (www.stelarc.va.com.au/).

يجمع الفن ما بعد البشري ما بين تكنولوجيا الكمبيوتر والجسد، ويطوِّع الهندسة الوراثية ومفاهيمها للفن. تُنقَل الوراثيات عبْر الوسائط للاستهلاك الشعبي، على الأقل في

الغرب، باستخدام الأساليب المتقدمة في صنع المرئيات، ومن خلال عملية إضفاء طابع جمالي. نظَّم صندوق ويلكم — وهو مؤسسة تمويل علمية — برنامجًا «فنيًّا علميًّا» لتشجيع العمل التشارُكي بين الفنانين والعلماء. وأُسِّسَت مشروعات الفن الجيونمي ذات التوجُّه المُستقبَلي من قبيل «سيمبيوتيك إيه» وثقافة الأنسجة وفنها (تيشو كالتشر آند آرت) في مدرسة التشريح والبيولوجيا البشرية التابعة لجامعة غرب أستراليا بفضل عالِمة البيولوجيا الخلوية، ميراندا جراوندز، وعالِم الأعصاب، ستيوارت بَنت، والفنان أورون كاتس (www.symbiotica.uwa.edu.au).

وقد استخدم فنانون مثل كارل سيمز («الصور الوراثية»، ١٩٩١)، وكريستا سومرر، ولورنت ميجنناو («إيه-فولف»، ١٩٩٤؛ انظر ميجنُناو وسومرر ٢٠٠١)، وستيف جراند («المخلوقات»، ١٩٩٦) أشكالًا اصطناعية أو حياة افتراضية في فنونهم التركيبية. وفي عام ١٩٩٧، أَطلقت سوني كوميونيكيشن نتورك كوربوريشن برنامج البريد الإلكتروني القائم على الحياة الاصطناعية «بوستبيت» الذي سمح للمُستخدِمين بامتلاك حيوانات أليفة رقمية كانت تُوصِّل رسائلهم. وابتكر سومرر وميجنناو أيضًا «لايف سباسيز» عام ١٩٩٧، وهو برنامج كان يسمح لزائري معرض تركيبهم بكتابة بضعة أسطر. وبعد ذلك يُنتَج هذا النص في «صورة حياة» في العالم الافتراضي، وكان بوسع الزائر أن يَرعى «الحيوان الأليف» (من الإطعام إلى التزاوُج). والنص المُدخَل في هذا المقام هو الشَّفرة الوراثية للمخلوق/صيغة الحياة الاصطناعية.

في عام ٢٠٠٠، أبرز إجزيت آرت جاليري في نيويورك الإمكانات الفنية لعلم التحكُّم الإلكتروني البيولوجي (الجمع بين تكنولوجيا الكمبيوتر والعلوم البيولوجية). صور عمل «المزرعة» (٢٠٠٠) لأليكسيس روكمان حقل فول صويا يضمُّ نباتات وحيوانات يُمكن تمييزها، وتوقَّع كيف يُمكن أن تبدو في المستقبل؛ إذ كانت الأشكال الفنية «محوَّرة وراثيًّا»، تمحو الحدود بين الإنسان، والحيوان، والخضروات، ناقلة شفرات هذه الأجساد إلى شيء آخر كليًّا. لقد تحوَّلوا إلى خيامر — كائنات مصنوعة من خلايا وأنسجة من كائنَين أو أكثر (استُخدم المصطلح لأول مرة لوصف تعابُر الأنواع في ظروف المعمل عام ١٩٦٨). ومن المهم أن نلحظ أن الخيامر اعتُبرت تقليديًّا وحشية؛ لأنها تمحو الحدود بين الكائنات والتصنيفات. ويرمز «الأنكوماوس» لبرايان كروكيت إلى أول فأر معمل محوَّر وراثيًّا، ومسجَّل ببراءة اختراع. في عام ١٩٨٦ جمع عالم الوراثيات ديفيد أو بين جينات التبغ

والخنافِس المضيئة لإنتاج نباتات تتوهَّج في الظلام. وفي عام ٢٠٠٠ خلَّق مركز أريجون الإقليمي للرئيسيات قرد ريسوس حاملًا لبروتين جي إف بي (البروتين الفلورسينتي الأخضر)؛ وكان مِن ثَمَّ قردًا مُتوهِّجًا حيويًّا. ويُوصَف تركيب «جنيسيس ١٩٩٩» الذي أنشأه إدواردو كاك بأنه «فن مُتحوِّر وراثيًّا مُرتبِط بالإنترنت»، يُبرِز التحوُّل الوراثي من نوع إلى آخر بما يُنتِج كائنات حية فريدة. أرنب كاك المُسمَّى «ألبا» مُتوهِّج. ويوحي عمل «الطماطم الباسمة» للورا شتاين بأننا قد نُنتج فواكه وخضروات ذات أوجه مُبتسمة. ويُعنى نحت رونالد جونز بالحجم الطبيعي للهيكل الوراثي للسرطان بالنمذجة والمحاكاة في الطب. وتصف منظمة آرت تو ذي إنث باور (على www.artn.com) مثل هذه الأشكال المتنوعة من الفن. ركَّب لاري ميلر، من باب شهرة الترخيص الجينومي، صور ١١ فنانًا حيًّا في ترتيب خطي إلى جانب عينات من أحماضهم النووية.

(٦-١) العرض

الصورة الطبية لجسدٍ ما (في شريحة أقل من ملِّيمتر سُمكًا، مصوَّرة، ومحفوظة بصيغة رقمية) هي معرض للجسد الداخلي. وهي تقلب الجسد من الداخل إلى الخارج — حرفيًّا، كما في معرض جونتر فون هاجنز «عوالم الجسد» (www.bodyworlds.com). فيما يتعلَّق بالجينات والكروموسومات، يُضخَّم أصغر مكوِّنات الإنسان في مُتعةٍ مرئية. أما الحيوانات والنباتات المعدَّلة، فهي، في حالة الفن الجينومي، عروض وخلاصات لعمليات التطور والنمو والاضمحلال «الطبيعية». ولا يُقارن بصنع هذه الصور إلا صُنْع صور الفضاء المنشورة في الصحف. هذه الصور للنباتات أو الظواهر الفلَكية غالبًا ما يَصحبُها تعليق أسفلها يقول «انطباع الفنان»؛ حيث استخدم الفنان البيانات الرقمية المبثوثة ليُقدِّم صورة.

يُعنى الفن الجينومي بإضفاء لمسة جمالية على عمليات الجسد البشري الخفية تمامًا. ويُمثِّل التشويه أو الأشكال المُتقَنة المقدَّمة في الفن الجينومي محاولات لعرض الاحتمالات. إنه فنٌّ ثقافي إلكتروني يتعامل بجدية شديدة مع الشكل والمُستقبَل البشريَّيْن في سياق البيئات المُعتمِدة بشدة على التكنولوجيا. ويلجأ إلى أشكال جمالية معيَّنة من أجل إبراز التحوُّل المُمكن للواقعي/الجسدي من خلال التكنولوجيات.

(٦-٢) الوحشي والمسخي

من الأوصاف التي تُطلق على جماليات مثل هذا الفن الجينومي والفن الحيوي هو «الوحشي الجديد» (نايار ٢٠٠٧أ). وهما «وحشيان» بمعنى أنهما يَشغلان المساحة بين الأصناف (الفاعل/الشيء، الفن/البيولوجيا/العضوي/المنتَج بالكمبيوتر) التي قد تكون مُستقبلية تمامًا.

ترتبط كلمة «الوحشي» من ناحية أصل الكلمة بلفظ «مونسترم» اللاتيني، الذي يعني الفأل أو النذير أو العلامة، ولفظ «مونير» الذي يَعني «يُنذر». ومع ذلك، فهي تُشير أيضًا إلى المُشوَّه، وإلى المسخ (كانت ولادة حيوان أو إنسان مشوَّه تُعَد نذيرًا في أوروبا في بدايات العصر الحديث حينما بدأ استخدام الكلمة). ولذا، ثمة حتمية «كاشفة» و«مستقبلية» في الكلمة ذاتها.

ما تُخبِرنا به الصور أو العروض أو التركيبات في أعمال روكمان أو ستيلارك — وخصوصًا بعد أن يشرحها لنا الطبيب — هو المسار الذي قد تتَّخذه حياتنا «المُستقبلية». يسترعي مشروع «ذي بيج وينجز» الانتباه إلى هذا الجانب.

> تجعلنا الخطابة المُحيطة بتطور التكنولوجيات البيولوجية الجديدة نتساءل عما إن كانت الخنازير ستَتمكَّن من أن تَطير يومًا ما. لو تمكَّنت الخنازير من الطيران، فما الشكل الذي ستتَّخذه أجنحتها؟ يُقدِّم مشروع أجنحة الخنازير أول استخدام لأنسجة الخنازير الحية لإنشاء أشياء شبه حية، مجنَّحة الشكل، وتطويرها. (www.tca.uwa.edu.au/pig/pig_main.html)

الحيوانات المعدَّلة في أعمال بريان كروكيت، وإدواردو كاك، وألكسيس روكمان وحشية، على معنى أنها أشكال «مُحتمَلة» (تعني كلمة افتراضية في الواقع أنها محتملة، بانتظار التحقُّق؛ ومِن ثَمَّ فالحياة الافتراضية هي حياة بانتظار «التحقُّق» الجسماني). وهي ذات توجُّه مُستقبلي، على معنى أنها تُنبئ بما هو مُمكن من خلال الاستنساخ والتلاعب الوراثي.

«الوحشي» في التصوير الطبي والفن الجينومي هو رمز يُوجِّه انتباهنا نحو المستقبل، وهو يكشف للعين العمليات الداخلية التي «يُمكن» أن تُفضيَ إلى هذه الأشكال. لا بأس بهذا بالضرورة، وإن كان يجمع بين الموت والحياة بطريقة ملتبسة، على نحوٍ دفع كاثرين وولدبي (١٩٩٧) لتسميتِه «الخارق الرقمي». ثمة إحساس بالشبحية فيما نَشهده من

أدوات فنية، شيء يُمكننا إدراكه، وعناصر أخرى لا يُمكننا إدراكها. ويعني هذا أن الوحشي في الفن المعاصر هو مُحاوَلة لخلق عقلانية جديدة، تَعكِس تصدُّع العقلانية الأقدم؛ حيث تفقد مسائل الحدود والهُويات أهميَّتها. كما يمثِّل — في التراث الحقيقي للوحشي — قلقًا ثقافيًّا بشأن ما هو «البشر». الوحشي هو جمالية التوسُّع-التمدُّد، عرض شيء ما مُنذر، نذير بشكل الأشياء القادمة، كما يُوحي به غلاف لمجلة «تايم» يرجع إلى عام ١٩٩٣، يُظهِر «وجه أمريكا الجديد» — وهو عبارة عن صورة منتَجة بالكمبيوتر منتَخبة من أنواع عِرقية كثيرة. إنه التصوير الحي لعالَمٍ ما مِن خلال النسخ الدائم التحسُّن لأشكال الحياة.

يُمكِن باستخدام العلوم الوراثية هدم التصنيفات. يجبُ تذكُّر أن الأنظمة والفئات التصنيفية لا غِنى عنها للجماليات (يَزدهر المسخ، على سبيل المثال، بفعل «اختلاط الأنواع» وانهيار التصنيفات، كما أوضح جيفري جالت هارفام عام ١٩٨٢). تحلُّل الأجساد/الحدود في أعمال «الأنكوماوس»، أو «المزرعة»، أو «كريماستر ٤» (ماثيو بارني) يُميِّز الجسد بطريقة مختلفة. في الفن الجينومي، تُصبِح الحدود بين الحيوان والنبات والإنسان عرضة للاختراق؛ بوسع كلٍّ منهم أن يتخذ حتى شكل «الآخر» الغريب كليًّا، أو وظيفته، أو ملمحه. يُعيد الوحشي في الفن الجينومي، شأنه شأن السايبورج، تعريف الحدود والتصنيفات، مُنشئًا رُؤًى عن أشكالٍ واحتمالاتٍ بايوموروفية جديدة. غير أنه يُوحي أيضًا بقلق ثقافي بشأن «نقاء» الجنس البشري، وبشأن التجريب المعملي والجيني (أنكر ونيلكين ٢٠٠٤: ١٠٩).

(٦-٣) الأجساد المعلوماتية

افترض إدواردو كاك أن الفن الجينومي يُمثِّل نقلة ثقافية؛ أي تحوُّل البيولوجيا إلى علم معلومات (كاك ٢٠٠٥أ: ٢١٨). تكوَّن تركيب كاك المسمَّى «نقل حالة مجهولة» (١٩٩٤–١٩٩٦) من بذرة واحدة على قاعِدة فيها طين، في غرفة حالكة الظلام. ويستطيع الأفراد، باستخدام عارض فيديو مُعلَّق من أعلى ومواجه للبذرة، أن يُرسلوا الضوء من خلال الإنترنت؛ ليُمكِّنوا البذرة من التمثيل الضوئي والنمو.

يصفُ يوجين ثاكر أشكال الجسد الجديدة في علوم البيولوجيا والمعلومات بأنها «بيوميديا» — مُصطلَح يبدو أنه يَصف على النحو الأمثل «أجساد» كاك (ثاكر ٢٠٠٤أ: ١٣). الجسد في البيوميديا هو وسيط، والوسائط نفسها لا يُمكن تمييزها من الجسد

البيولوجي. ويُدرك المصطلح أيضًا نوع الفن الذي شهدناه في عمل سومرر وميجنُناو «لايف سباسيز»؛ جسد المخلوق الافتراضي «مُجسَّد» بناءً على شفرة؛ ينبغي فهْم الجسد العابر للشفرات هنا بطريقتَين: بصفته جسد كائن بيولوجي وجزيئي، «و» بصفته جسدًا مُؤلَّفًا من خلال أنماط من التخيُّل، والنمذجة، ومنظومات البيانات. تطويع كاك لتكنولوجيا المعلومات، والعمليات البيولوجية، والأجهزة الميكانيكية لإنتاج الفن هو استخدام جمالي لكلٍّ من البيولوجيا والثقافة الإلكترونية، يَهدم الحدود بين الفن والطبيعة، بينما يستكشف عواقب اختزال الجسد إلى قاعدة بيانات تَفتقِر إلى السياقات، ويُنتِج فيها الحمض النووي أشكالًا معيَّنة من سلوك الجسد. وكما يَفترض ستيف توماسولا (٢٠٠٢)، يتصدَّى الفن الجينومي لمسائل التغيُّر في المجتمع، بينما يُناقِش أبعاده الأخلاقية بكشف الاحتمالات داخل التغيُّر الاصطناعي (لا الطبيعي).

(٤-٦) التحكُّم

يستكشف فن التحكُّم الإلكتروني قيود الشكل والوعي البشريَّيْن. ويُوسِّع حدود الواجهة التفاعُلية بين البشر والتكنولوجيا، ولو مع بعض القلق. ويطرح أشكالًا وأصنافًا جديدة بينما يكشف كيف تَعتمِد العلوم على السياقات الثقافية فيما يخصُّ عملها وانتشارها. ويُعلِّم المسئولية بطرح أسئلة مُزعجة عن مواءمة المعلومات (في مشروع الجينوم البشري، مثلًا)، والهندسة الوراثية (مثل خلق أنواع جديدة في المعمل). يفيد الفن هنا الغرض المزدوج لترويج التكنولوجيا الحديثة، وإثارة التساؤلات بشأنها بكشف آثارها الجانبية غير المرغوبة.

كما يُشير الفنانون المشار إليهم هنا إلى رغبةٍ أخرى في العلم التكنولوجي الراهن؛ الرغبة في التحكُّم في المستقبل. فبدلًا من ترْك الارتقاء والتكيُّف للعمليات «الطبيعية»، يَرغب العلم في الاضطلاع بذلك، حتى بينما يتصوَّر الفنانون هذا المستقبل (انظر نايار ٢٠٠٧أ).

ما بعد البشَري كما يظهر في أشكال الفن الحالية هو ذروة النزوع البشري إلى الاضطلاع بمهمَّة القَدَر نفسه.

الكلمات الأخيرة التي نُوردها ها هنا عن إمكانيات النزعة ما بعد البشرية وأشكالها الفنية هي للفنانَيْن ستيلارك، وإدواردو كاك:

> شكل الجسد محسَّن، ووظائفه ممدَّدة ... يُعيد الفضاء الإلكتروني بناء معمار الجسد ويُضاعف إمكاناته العملية. (ستيلارك ١٩٩١)

> يشيد فن التحوير الوراثي [يُشير كاك إلى الأرنب ذي البروتين الأخضر المفلوَر] بالدور البشري في تطور الأرانب بوصفه عنصرًا طبيعيًّا، بوصفه فصلًا في التاريخ الطبيعي لكلٍّ من البشر والأرانب؛ لأن الاستئناس هو دائمًا خبرة ذات اتجاهَين ... [وهو] يُساعد العلم على إدراك دور المسائل العلاقية والاتصالية في تطوُّر الكائنات الحية. ويُمكن أن يساعد الثقافة بكشف قناع الاعتقاد الشائع بأن الحمض النووي هو «الجزيء المهيمن»، من خلال تسليط الضوء على الكائن الحي كله والبيئة (السياق). وأخيرًا، يمكن أن يسهم فن التحوير الوراثي في حقل الجماليات بكشف البُعد النفعي والرمزي الجديد للفن، بوصفه إبداع الحياة والمسئولية عنها حرفيًّا. (كاك ٢٠٠٥ب: ٢٧٢، ٢٧٦)

(٧) التواصل الاجتماعي

الإرسال الفوري، وخدمات الرسائل القصيرة، والبريد الإلكتروني، والهواتف المحمولة، والتواصُل الاجتماعي الآن هي كلها أساليب لصنع العلاقات وبناء العلاقات. وهي كذلك للشباب، خصوصًا الذين برزوا بجلاء في دراسات وسائل الإعلام الجديدة (كيم وزملاؤه ٢٠٠٧؛ ليفينجستون ٢٠٠٣). مواقع التواصل الاجتماعي، مثل ماي سبيس، وبيبو، وفيسبوك، وأوركت، وساورلد، هي الفضاءات الاجتماعية الجديدة لتَمضِيَة الوقت فيها.

من الأمثلة المبكِّرة لمواقع التواصل الاجتماعي سيكسدِجْريز دوت كوم الذي أُطلق عام ١٩٩٧، ولكن انطلاقة مواقع التواصل الاجتماعي واقعيًّا كانت منذ عام ٢٠٠٣ تقريبًا. تُعرَّف مواقع التواصل الاجتماعي بأنها «خدمات على الإنترنت تُتيح للأفراد (١) أن يُنشئوا نبذة شخصية عامة أو شبه عامة داخل نظام محدد. (٢) أن يُكوِّنوا قائمة من المستخدِمين الآخرين يتشاركون صلة معهم. (٣) أن يشاهدوا ويستعرضوا قائمة اتصالاتهم وقوائم اتصالات الآخرين داخل النظام» (بويد وإليسون ٢٠٠٧). وغالبًا ما تتسم مواقع التواصل الاجتماعي بتكنولوجيا سهلة الاستخدام، وبإنشاء الأعضاء نبذًا

شخصية، وبتفاعل منتظم خلال «المعلومات الموجزة» والردود.[٧] تُقدِّم مواقع التواصل الاجتماعي التشارك في الصور أو الفيديو، وإمكانية الاتصال بالهاتف المحمول، وهي فضاءات اتصال وتبادُل. كما وسَّعت خدمات التدوين باستخدام مزايا مواقع التواصل الاجتماعي في زيونجا، ولايفجورنال، وفوكس من قاعدة مُستخدميها.

مواقع التواصل الاجتماعي

خدمات على الإنترنت يُمكن للأفراد فيها إضافة النُّبَذ الشخصية، والدردشة، والتواصل. ومواقع التواصل الاجتماعي نوع من الفضاء العام الاجتماعي.

ومع ذلك، يُميِّز بويد وإليسون بين التواصل الاجتماعي وبين مواقع الشبكة الاجتماعية. يوحي «التواصل»، وفقًا لبويد وإليسون، بإنشاء علاقة بين غرباء. وفي حالة مواقع التواصل الاجتماعي، بينما يكون التواصل مُمكنًا، لكنه «ليس» الممارسة الرئيسة على كثير منها (يُفضِّل بير ٢٠٠٨ مصطلح «التواصل الشبكي» الاجتماعي، على الرغم من أنه يُقدِّم الويب ٢٫٠ باعتباره مُصطلَحًا واسعًا لوصف هذه الأشكال الجديدة من الثقافات على الإنترنت).

طالَما كان من المزايا المهمة لمواقع التواصل الاجتماعي المحتوى «الذي يُنتجه المستخدم». سارعت مواقع الويب في استثمار هذا المحتوى، وصارت وسائل الإعلام اجتماعية. ومن أمثلة هذا فليكر (تُشارك الصور)، ويوتيوب (تشارك الفيديو)، ولاست. إف إم (تشارك الموسيقى). وتمكَّن ماي سبيس من التغلغل في العلاقة بين الفِرَق الموسيقية والمعجَبين من خلال إنشاء فضاء يلتقون فيه، أو يعلنون من خلاله عن الألبومات القادمة، أو يظهرون إعجابهم ويُعزِّزوه.

تمحو مواقع التواصل الاجتماعي التمييز بين العام والخاص؛ لأن كلًّا منهما يصب في الآخر. تتأثَّر علاقة اجتماعية قائمة، وتُبدَّل، وتُعزَّز من خلال «التصادق» على الإنترنت. والعكس صحيح بالقدْر نفسه؛ حيث يقود التفاعل على الإنترنت إلى لقاءات وعلاقات خارج الإنترنت، مثلما كشفت عنه خدمات المواعدة. ومن ثَمَّ، فمواقع التواصل الاجتماعي تُشكِّل «فضاءً ثالثًا» بين العام والخاص، تَمتزج فيه الهُويات والعلاقات على الإنترنت وخارجها؛ فمشاركة فيديو منزلي على يوتيوب، ووصف فيلم أو كتاب مفضَّل شخصي، يعني بناء نبذة للاستخدام العام، يمكن أن تؤدي إلى علاقة اجتماعية.

(٧-١) مسائل الخصوصية والنبذات التعريفية

كان لشعبية مواقع التواصل الاجتماعي بين الشباب وحتى الأطفال تبعات أخرى. استحث دور ماي سبيس في التحرُّش الجنسي، والملاحَقة، وغيرهما من السلوك الضاري، تحرُّكًا قانونيًّا، وأثار ذعرًا معنويًّا (كونسيومر أفيرز ٢٠٠٦). ومرةً أخرى نشهد أشكال الثقافة الإلكترونية تُؤثِّر في العالم «المادي».[٨]

من العوامل الحاسمة في التواصل الاجتماعي ما إذا كان الأفراد في قائمة «الأصدقاء» على مواقع التواصل الاجتماعي يَتشاركون الإحساس ذاته بالخصوصية أم لا. فالمعلومات الشخصية المتضمنة في التعليقات القصيرة والنبذ الشخصية يمكن أن «تُسرَّب» أو يراها الغرباء. والواقع أن مسائل الخصوصية، ولا سيما ما يتعلق بالعناوين المادية، والأمور المالية، وحتى المظهر الجسماني هي مسائل متعلِّقة بالسلامة. ما نشهده هنا هو ارتباط وثيق بين التفاصيل والتواصُل على الإنترنت، وبين مسائل السلامة الحقيقية خارج الإنترنت.

سرقات الهُوية على الإنترنت هي تهديد دائم، حينما يكشف المستخدمون هُوياتهم، أو ينشئون نبذات شخصية. في حالة حديثة، كان على المؤلِّف الشهير، فيليب بولمان، أن يُرسل رسالة إلكترونية تحذيرية إلى قائمة تراسل، بعد أن اكتشف أن شَخصًا سبق أن أنشأ نبذة له على فيسبوك. كتب بولمان: «أودُّ لو أذهب شخصيًّا وأخنق الشقي» (مقتبَس على موقع BridgeToTheStars.Net2008، وهو موقع للمُعجَبين بثلاثية بولمان بعنوان «مواده القاتمة»).[٩] التصيُّد وسرقات الهُوية هما أمران ينتميان إلى كلتا الحياتَين على الإنترنت وخارجه. والواقع، كما يُوضِّح فوجت ونابمان (٢٠٠٨)، أن الطبيعة العلنية ذاتها التي تتَّسم بها فضاءات الويب الشخصية هذه هي التي أفضت إلى مثل هذه التعقيدات.

ترتدُّ الحصرية والخصوصية بوَصفِهما سِمَتين أساسيتَين لَمواقع التواصُل الاجتماعي، وتُقدِّم مواقع من قبيل لايف سبيسز التابع لمايكروسوفت، وإيه سمول ورلد تواصُلًا خصوصيًّا، مفتوحًا فقط من خلال الدعوة، ومحميًّا، كما يشير أحد التقارير (فوجت ونابمان ٢٠٠٨)، من قِبَل أناس أثرياء في الولايات المتحدة الأمريكية والمملكة المتحدة. لكن المُثير للسخرية أن يَستنسخ الانفتاح الشبكي شروط المعازل، من حصرية، وخصوصية، وحراسة في الحياة الواقعية.

(٧-٢) تضخيم العلاقات

يمكن لمواقع التواصُل الاجتماعي أن تكون امتدادًا (تضخيمًا) للعلاقات الاجتماعية القائمة حينما يَتلاقى الأصدقاء في الفضاء الافتراضي، أو يُمكنها تسهيل إنشاء علاقات جديدة حينما يَتجمَّع الغرباء بناءً على اهتمامات مشتركة. كما أن «إعلان» فردٍ ما عن «أصدقاء» على صفحته التعريفية يُمكِّن المشاهدين من استعراض شبكة ذلك الفرد بعينه.

«التصادق» على الإنترنت هو التقاء علاقات من خارج الإنترنت ومن داخله. أو بعبارة مختلفة، تكتسب الصداقات باطراد صبغة وسائطية، وتكنولوجية من خلال التفاعلات على الإنترنت (أتفق مع ديفيد بير — ولا أتفق مع بويد وإليسون — في أنه لا يُمكن للمرء أن يتخيَّل بِنية أو موقفًا اجتماعيَّيْن «لا» يَمُران عبْر الوسائط؛ بير ٢٠٠٨: ٥٢١). ثمة علاقة «تكرارية» بين العلاقات على الإنترنت وخارجه. تُشكِّل العلاقات خارج الإنترنت العلاقات على الإنترنت، والعكس صحيح؛ لأن التكنولوجيا تصنع الفارق بين «كون المرء مع شخصٍ ما في مكانٍ ما» أو «كونه ليس مع شخصٍ ما» حينما يكون المرء لا يزال متصلًا (إلكترونيًّا).

وبناءً على ذلك، تعزِّز مواقع التواصل الاجتماعي فعليًّا فرضيَّتَين؛ فهي راسخة في العالم «المادي»؛ لأنها تساعد الناس الذين يعرف بعضُهم بعضًا بالفعل في العالم الواقعي على أن يَتواصَلُوا باستمرار تقريبًا. وإلى جانب «الاتصال الدائم» الذي يُشكِّل الحياة اليومية للعلاقات في الوقت الراهن، «التضخيم» هو منطق مَواقع التواصل الاجتماعي؛ حيث نستمر في «كوننا» مع شخصٍ ما حتى لو كنا مُنفصلين ماديًّا.

مدى التواصُل على الإنترنت رهينٌ بالعلاقة خارج الإنترنت ويتشكَّل على أساسه. إذا كان موقع ماي سبيس يُتيح «اتصالًا دائمًا»، فهو أيضًا قائم على أساس الروح أو المنطق المصاحب للثقافات الإلكترونية الذي اقترحتُه في الفصل التمهيدي؛ ألا وهو التضخيم. ونرى هذا المنطق فعالًا في حالة العلاقة بين المُعجَب والفرقة على موقع ماي سبيس، التي سبَق ذكْرها. على ماي سبيس، تُعلن المتاجر المحلية للموسيقى عن عروضٍ لفرقٍ موسيقية وعن تذاكِر مجانية كي يحوزها المعجبون. أما المعجبون فيُضفون من جانبهم صفةً شعبية على انتماءاتهم. والنتيجة أن ما يتمُّ تضخيمه في مواقع التواصُل الاجتماعي في الفضاء الإلكتروني هو تعزيز علاقة «واقعية» قوية جدًّا بين المعجب والفرقة الموسيقية. لا يُنتج ماي سبيس دائمًا مُعجَبين، ولكنه «يساعد المعجبين الموجودين بالفعل على التواصُل على نحوٍ أفضل».

وبهذا المعنى؛ فمواقع التواصل الاجتماعي تُسهم في «رأس المال الاجتماعي» للفرد. وأثبت البحث أن الأفراد المتواصلين عبْر الشبكات هم أكثر احتمالًا لتلقِّي العون من أحد الأعضاء في «دائرتهم» على الإنترنت (بوز وآخرون، ٢٠٠٦). وتُبرِز دراسات أخرى كيف أنه حتى بعد رحيل أناس من موقعهم الجغرافي الذي كانت لهم فيه علاقات وطيدة (أيْ رأس مال اجتماعي)، مكَّنتهم مواقع التواصل الاجتماعي من الحصول على الدعم من مجتمعهم «السابق». ويعني هذا أن الناس كانوا قادرين على البقاء على صلةٍ بمجتمع أسبق، حتى بعد انفصالهم عنه جسديًّا (إليسون وآخرون، ٢٠٠٧). ما لا تَلحظه أيٌّ من هذه الدراسات هو أن رأس المال الاجتماعي هذا، القائم على مواقع التواصل الاجتماعي، هو تضخيم لرأسمال اجتماعي أسبق وجودًا. والأهم من ذلك أن لرأس المال الاجتماعي هذا عواقبَ «مادية» تمامًا على الأفراد.

قد يرتبط هذا «التضخيم» لرأس المال الاجتماعي والثقافي بعلاقات إثنية وثقافية معيَّنة؛ فمواقع المجتمعات الأسبق من قبيل آشيان أفنيو، ومي جِنت، وبلاك بلانِت ارتقت إلى مواقع تواصل اجتماعي بين عامَي ٢٠٠٥ و٢٠٠٦، منمِّية بذلك من قابليتها للتوظيف والاستخدام من قِبَل مجتمعاتها المعنية.[١٠] وفي هذه الحالة، «تُضاعِف» مواقع التواصل الاجتماعي من شروط التفاعل الاجتماعي الموجودة في العالم الواقعي. ويظلُّ خلق الروابط المجتمعية أساسيًّا للتفاعل الافتراضي أيضًا. ظلَّت الحملات التي تستخدم فيسبوك وماي سبيس تُجرى في جامعاتٍ معينة (تشير دراسة إلى أن الحملات الرامية لتخفيض السن القانونية لشرب الخمر والرامية إلى سنِّ تشريعٍ يُبيح الزواج من الجنس نفسه كانت هي الأكثر شيوعًا بين مُستخدمي فيسبوك؛ شارنيجو وبارنِت-إليس ٢٠٠٧). تخلق مواقع التواصُل الاجتماعي من هذ القبيل إحساسًا بمجتمعٍ «بلا» مكانٍ (إحساس نفسي بالمجتمع)، وإن كان من المُمكن أن تستخدم استعارات ومفردات مكانية للتعبير عن «اللقاء» في الفضاء الإلكتروني (لدراسة بشأن الإحساس بالمجتمع في مواقع التواصل الاجتماعي، انظر جودينجز وآخرين، ٢٠٠٧). وهكذا، يوجد منطق لوصف شون راباكي لماي سبيس وغيره من مواقع التواصل الاجتماعي بأنها «مشاعات افتراضية» (٢٠٠٧: ٢٩). لقد صارت وسائل كما يقول شارنيجو وبارنِت-إليس لإشراك الطلاب في فعاليات المكتبة وخدماتها؛ لأنها تمكِّن أمناء المكتبات من الاتصال على نحوٍ أفضل بفئات عدة من السكان الشباب في منطقتهم (للاطلاع على وجهة نظر مختلفة عن تشكيلات هذا «المجتمع»، انظر بيرن ٢٠٠٧).

(٧-٣) ثقافة الشباب ومواقع التواصل الاجتماعي

كانت مواقع التواصل الاجتماعي أكثر تناغُمًا مع الشباب، وهي الآن مُكوِّن أساسي في ثقافات الشباب عبْر العالم، وإن كان هذا التوجُّه يَتغيَّر في المملكة المتحدة، وفقًا لدراسة مَسحية أجرتها هيئة أفكوم بشأن التواصل الاجتماعي في أبريل ٢٠٠٨ (٤٠ بالمائة من البالغين في المملكة المتحدة يستخدمون مواقع التواصل الاجتماعي بانتظام، وهي نسبة إجمالية أعلى من نظيرتها في الولايات المتحدة الأمريكية أو اليابان، و٦٢ بالمائة مسجَّلون في فيسبوك) (وايتساي‌د ٢٠٠٨) توافَد المراهقون على ماي سبيس منذ عام ٢٠٠٤ تقريبًا، ثم غيَّرت مواقع التواصل الاجتماعي سياستها لتسمح للصغار أيضًا بالانضمام. وفي عام ٢٠٠٥ بدأ فيسبوك يسمح بانضمام تلاميذ المدارس الثانوية. ووفقًا لبويد وإليسون (٢٠٠٧) لدى ماي سبيس (الذي يُفترَض أنه أكثر مواقع التواصل الاجتماعي شيوعًا) ثلاثة «مجتمعات» متمايزة: الموسيقيين/الفنانين، والمراهقين، والجمهور الاجتماعي الحضري من خريجي الكليات.

أما المستخدمون الشباب (وغيرهم)، فالتواصُل الاجتماعي يُصبح من وجهة نظرهم نوعًا من تمثيل الذات والظهور. وهو يُوسِّع مجتمع «مُشاهدي» نبذاتهم الشخصية، ويمكن النظر إليه باعتباره نوعًا مهمًّا من أنواع التفاعل الاجتماعي، وكذلك «احتياجات الهُوية» لديهم على حدِّ تعبير سونيا ليفينجستون (٢٠٠٨: ٤٠٠) مؤخرًا. فالتفاعل والسلوك الاجتماعيان يُبنَيان على تمثيل الذات، وإدارتها، والترويج لها. وتصبح النبذة الشخصية على مواقع التواصل الاجتماعي وسيلةَ فعلِ ذلك. باستخدام خاصية التحديث الفوري على تويتر يُروَّج للذات على الدوام، وتكون دائمًا متصلة، حتى لو كانت الصلة (كما افترض مؤخرًا فينسنت ميلر ٢٠٠٨) ذات طابع مجامل محض — تدلُّ على اتصال فارغ وغير محدَّد، وخالٍ من أي تبادُل حقيقي للمعلومات — وليست واقعية.

إدارة النبذة الشخصية وتمثيل الذات على مواقع التواصل الاجتماعي هما مُكوِّنان للهُوية الاجتماعية، وإن تكن هذه الهُوية على الإنترنت فقط. اصطلح على تسمية هذه الشاكلة من التمثيلات «استعراضًا نصيًّا للذات على الإنترنت» (إتش ليو ٢٠٠٧). وتصبح النبذات الشخصية مؤشِّرات إلى الذائقة، حينما يُفصِّل الأفراد تفضيلاتهم في الموسيقى، والملابس، والألعاب، والكتب. هذه «علامات ثقافية» و«بيانات عن الذائقة» (ليو ٢٠٠٧). تُشكِّل بيانات الذائقة من هذه الشاكلة حياة الفرد الاجتماعية على الإنترنت. ولهذا السبب، يُصبح من الواجب من وجهة نظر الأفراد أن يُطوِّروا ويتعهَّدوا نوعًا من النبذات

الشخصية على الإنترنت يتَّسق وما يفعلونه في الحياة الواقعية، حتى يضمنوا كلًّا من الصدقية والشعبية المستدامة. وكما أثبت الدارسون (مثل دواير وآخرون ٢٠٠٧) فمسألة الثقة بالغة الأهمية في التفاعلات الاجتماعية على الإنترنت.

ويُمكن أن تصبح هذه البيانات هي أداة كسب رأس المال الاجتماعي حينما تُوسَّع شبكة المرء على الإنترنت. المُهم هو أن حياةً على الإنترنت، مُعتمدةً على بيانات الذائقة وإدارة النبذة الشخصية، تفيض على العالم الواقعي، تمامًا كما يُوجِّه السلوك والأذواق في الحياة الواقعية عمليات البحث على الإنترنت عن الأشخاص المُشابِهين فكريًّا (من خلال علامات الاهتمام على مواقع التواصُل الاجتماعي)، وعن الصداقات، والعلاقات. ولذا، كشفت دراسة عن أن اختيار مشاركة الفيديو على يوتيوب يعكس علاقات اجتماعية قائمة (لانج ٢٠٠٧). وهكذا يُمكِن القول إن إدارة النبذة الشخصية على الإنترنت هي الآن عنصر أساسي في هُويات الحياة الواقعية أيضًا؛ لأن الناس يَلتقون باطراد على الشبكة وخارج الشبكة على السواء، وتَعكس ممارسات وسائل الإعلام ما هو قائم من سلوك وتفاعل وعلاقات اجتماعية، وتُؤثِّر فيه.

تصير النبذات الشخصية لمستخدمي فيسبوك وغيره من فضاءات مواقع التواصل الاجتماعي مادة قابلة للاستخدام تجاريًّا، فمواقع التواصُل الاجتماعي تلائم تمامًا «رأسمالية المعرفة» (ثريفت ٢٠٠٥) في القرن الحادي والعشرين. تستخدم «رأسمالية المعرفة» المعلومات (يَدرُس ثريفت مثال أحاديث المجاملات والثرثرة) التي لولا مواقع التواصل الاجتماعي لما كانت متاحة — ولما اعتُبرت مهمة — لقطاع الأعمال التجارية لأجل ترويج أجندته. يُبرِز ديفيد بير، بناءً على بحث ثريفت، فكرةً حاسمة بشأن مواقع التواصُل الاجتماعي حينما يفترض أن أحاديث المجاملات والكم الهائل من المعلومات الباهتة ظاهريًّا يُمكن أن تُصبح في حقيقة الأمر مصادرَ قيمةً للأعمال التجارية (بير ٢٠٠٨: ٥٢٢–٥٢٣). ما هو متاح، باستخدام مواقع التواصل الاجتماعي، هو سجل كامل لتفضيلات المستهلك التي تستطيع الشركات النفاذ إليها. تستطيع «رأسمالية المعرفة»، مقترنة بالأشكال الجديدة من جمع المعلومات — التي أُدرِج مواقع التواصل الاجتماعي ضمنها، والمعلومات الموجزة، والنبذات الشخصية — أن تبني على ما يقوله الناس عن العلامات التجارية، والأساليب، والتفضيلات لكي تعلن وتروِّج وتستهدف المستخدمين على مواقع التواصُل الاجتماعي.

واضح أن لمواقع التواصل الاجتماعي قيمةً تجارية هائلة إذا قَبِل المرء حججَ بير (مثلما أفعل). لا شكَّ أن ثروة المعلومات عن أذواق المُستهلِكين المتاحة على ماي سبيس أو فيسبوك تخدم غرض البيع بقدْر ما تُفيد في نصح المُشترين المُستقبليِّين.

التفتَت الشركات في الوقت الراهن إلى مواقع التواصُل الاجتماعي لتوليد الشهرة، وتطوير العلاقات بالمُستهلكين (نيوبورن ٢٠٠٧). إن التدوين، ومواقع التواصل الاجتماعي، والتمتُّع بـ «حياة ثانية» في لعبة «سكند لايف» هي أساليب لتوسيع القاعدة الاستهلاكية. والمُجتمَعات الشبكية هي المجال الجديد لأبحاث السوق وللدعاية.

واضح أن أشكال الثقافة الإلكترونية الشعبية وثقافات وسائل الإعلام الجديدة تتضاعَف، وتصل إلى شرائح جديدة من السكان. وهي تَحمل حمولاتها الأيديولوجية والسياسية مثلما بيَّن هذا الفصل. وفي كل حالة تظل هذه التشكيلات الثقافية الإلكترونية ذات صلة، مهما كانت عرضية، بالسياقات الاجتماعية والاقتصادية والسياسية والثقافية في الحياة الواقعية. ولا يتَّضح فقط اندماج الأشكال الثقافية الإلكترونية فيما هو يومي ومادي، ولكن يتَّضح أيضًا الطابع الوسائطي المُتزايد الذي يُضفى على الشأن اليومي عبْر هذه التكنولوجيات وباستخدامها.

هوامش

(١) تُشكك الثقافة المضادة — مصطلحٌ سُكَّ في عَقد الستينيات من القرن العشرين لوصف حركة الهيبي — في قيم الثقافات السائدة وأعرافها. ولذا، تصبح الأوبرا، أو سياسة الحرب والشأن العسكري، هي موضوع ثقافة جماعة «البانك» التي تستخدم موضوعات مناهضة الحرب، والشارع، والأساليب المتحرِّرة.

(٢) ليس هذا خيالًا بأكمله، إذا نظرنا إلى طبيعة ودرجة التدخُّلات الجراحية، والتعديلات الوراثية، وتحويل الجسد البشري إلى كمبيوتر من أجل العلاج من الأمراض المُؤلِمة والمُوهِنة. ونشهد تغيير الحياة اليومية للمواطنين كبار السن، وذوي القدرات المختلفة، والمرضى من خلال التدخلات التكنولوجية التي تتراوح بين الأطراف الاصطناعية وزراعة رقاقات الكمبيوتر.

(٣) أصبح القمار أيضًا من الأشكال المهمَّة للعب على الإنترنت. دخلت شبكة بارتي جيمينج (التي تملك موقع بارتي بوكر في المملكة المتحدة) سوق لندن للأوراق المالية في

منتصف عام ٢٠٠٥، بقيمة مبدئية مُذهلة، وهي ٥ مليارات جنيه إسترليني — وهي قيمة تزيد عن شركتَيْ بريتيش إيرويز، وإي إم آي معًا!

(٤) أثبتَت الدراسات التجريبية في أوروبا والولايات المتحدة الأمريكية ارتباط لعْب الألعاب بالنوع (جانز ومارتنز ٢٠٠٥). وكانت أبرز ثلاثة أصناف من الألعاب التي يُمارسها الرجال هي الرياضة، والحركة/المغامرة، والمحاكاة. أما النساء فاخترنَ أصناف ألعاب حلِّ الأحجيات، والمنصات، والرياضة (كونسالفو وتريت ٢٠٠٢، مقتبس في رويز وآخرين ٢٠٠٧: ٥٥٧).

(٥) إنني ممتنٌّ لآنا كوريان لجذب انتباهي إلى هذه اللعبة ومشاركتها معي خبرة ابنها بها.

(٦) مع ذلك، فهي تُتيح للاعبين الذكور الشباب أن يجرِّبوا «شكلًا» أنثويًّا في الفضاء الإلكتروني، مُعقِّدين بذلك من طابع اللعبة المستنِد إلى النوع (انظر شلاينر ٢٠٠١).

(٧) تتفاوت درجات ظهور النُّبَذ الشخصية على مواقع التواصل الاجتماعي، بناءً على كلٍّ من هذه المواقع. فالنُّبَذ الشخصية على موقعَيْ فريندستر، وترايب. نت مرئية لأي أحد من خلال محركات البحث، بينما تتحكَّم لينكدإن فيما قد يراه المُشاهِدون بناءً على ما إن كانوا يملكون حسابًا بمقابل مادي أم لا، ويسمح ماي سبيس للمستخدمين باختيار ما إن كانوا يرغبون في أن تظهر نبذاتهم الشخصية للعامة أم «للأصدقاء فقط»، وفي فيسبوك يستطيع المستخدمون الذين يَنتمون إلى «الشبكة» نفسها رؤية النبذة التعريفية لكلٍّ منهم، ما لم يُقرِّر صاحب النبذة رفض التصريح لهم بذلك.

(٨) كان لأرباب العمل وللحكومات دور في محاولة تنظيم النشاط المتنامي لمواقع التواصل الاجتماعي. ولذا حظرت المؤسسة العسكرية الأمريكية على الجنود استخدام ماي سبيس (فروش ٢٠٠٧)، وحظرت الحكومة الكندية على الموظفين استخدام فيسبوك (بنزي ٢٠٠٧). وفحصَ أرباب العمل النُّبَذَ الشخصية للطلاب على مواقع التواصل الاجتماعي قبل أن يعرضوا عليهم وظائف، وأُلغيت عروض عمل بناءً على محتوى الرسائل على فيسبوك (انظر بيلوشيت وكارل ٢٠٠٨).

(٩) أنا ممتنٌّ لآنا كوريان لتنبيهي لهذه الحادثة.

(١٠) طالما كان هناك تباين إقليمي في استخدام مواقع التواصل الاجتماعي أيضًا. ميكسي هو موقع التواصل الاجتماعي المفضَّل في اليابان، أما هايفز فهو المفضَّل في هولندا. وأصبحت خدمة التراسل الفوري في الصين، كيوكيو، من أكبر مواقع التواصل الاجتماعي

في العالم. وعلى الرغم من كون أوركت من مواقع التواصل الاجتماعي التابعة لجوجل، فلم يُحقِّق رواجًا في الولايات المتحدة الأمريكية، ولكنه أصبح موقع التواصل الاجتماعي المفضَّل في البرازيل (٨٩ بالمائة من مستخدمي الإنترنت البالغين من الفئة العمرية ١٤–٤٥ عامًا مسجلون على أوركت، وفقًا لفوجت ونابمان ٢٠٠٨) وفي الهند في الوقت الراهن (مادهافان ٢٠٠٧). أما لايف سبيسز التابع لمايكروسوفت فهو أكثر رواجًا خارج الولايات المتَّحدة مما هو داخلها.

الفصل الثالث

الأجساد

خطة الفصل

- الأجساد ما بعد البشرية:
  - التجميل
  - التحويل الرقمي والمعلوماتي
  - فيزياء البرودة وفلسفة ما وراء البشرية
  - الأجساد التكنولوجية المُستهلكة
- الأجساد المتصلة
- التجسُّد، والتجرُّد، إعادة التجسُّد
- الهُوية وسياسة السايبورج:
  - المواطنة

في رواية ويليام جيبسون، «نيورومانسر» (١٩٨٤)، التي أصبحت بمنزلة المعتقَد، «يُفلِت البطل» المسمَّى كيس من جسده البشري بدخول الفضاء الإلكتروني. يستهلُّ جيبسون بهذه الصورة ما قد يكون أطول الموضوعات بقاءً في قصص السايبربنك التخيُّلية، وهو تجاوز الجسد المكوَّن من لحم ودم والهروب منه.

كانت للأجساد البشرية علاقة متغيرة بالتكنولوجيا. الجسد «مصدر» للتكنولوجيا بقدْر ما هو «موقع» للتكنولوجيا (شيلينج ٢٠٠٥)؛ إذ غيَّرت الأجهزة التعويضية شكل الجسد ووظيفته وقدْرته ومظهره. والواقع أنه منذ استخدام أولى الأدوات، العجلة والنار، أضحت التكنولوجيا مرتبطة ارتباطًا وثيقًا بالتجسُّد، والطرق التي استخدم بها البشر

أجسادهم. ولذا، فليست الحيوية النانونية ولا الزرعات الإلكترونية القائمة اليوم تطوُّرات جذرية بالكامل، وإنما تُوسِّعان ما ظلَّت التكنولوجيا تفعله على الدوام من أجل الأجساد البشرية وبها.

إذا كانت الآلات خارجية؛ أي غريبة على الجسد البشري — باعتبارها أجهزة لتعزيز وظائفنا — فما الذي يَحدُث، إذًا، حينما تُدمَج الآلة داخل الجسد؟ ولو كان للجسد أن يُدخَل في الفضاء الإلكتروني أو الواقع الافتراضي، فهل سيكون «جسدنا» مُتميِّزًا من الآلة؟ أيصبح «الجسد» الغريب (الآلة) جزءًا من جسدنا «الطبيعي»؟

هذه المواقف الإشكالية التي تُثير تساؤلات فلسفية عن الأجساد والطبيعة والتكنولوجيا أكثر حدة في زمن الكمبيوترات.

- ما وضع السايبورج من منظور علم الوجود؟
- كيف يُعاد تكوين هُويات الأجساد وذاتياتها أو تُكسَب طابعًا إشكاليًّا من خلال عملية تحويلها إلى سايبورجات؟
- كيف تُغيِّر عمليات تحويل الأجساد إلى سايبورجات، وإلى سجلات معلومات، التفاعلات الاجتماعية للسايبورج؟
- ما التداعيات السياسية — من حيث المواطنة على سبيل المثال — لوجود السايبورج؟
- كيف تتقاطَع الثقافة الاستهلاكية مع السايبورج؟
- هل يَنطبِق تجاوز الجسد/الشكل البشري على كل الجماعات والأفراد الإثنيين؟

تشغل الأجساد البشرية الموصولة بالشبكات مناطق زمنية وفضاءات متعدِّدة، وهذه حالة «غير طبيعية». حينما يتصل الأفراد بعوالم الفضاء الإلكتروني «يُخلِّفون» أجسادهم وراءهم على المقعد بينما يستكشفون مناطق أخرى — وهي خبرة توسِّع خبرة «الاستغراق» في عالم رواية أو فيلم.

ترى دونا هاراواي (١٩٩١أ/ ١٩٨٥) السايبورج كائنًا ذا قدرة سياسية جبارة، يخترق الحواجز التصنيفية الفاصلة بين الإنسان والحيوان، وبين المادي وغير المادي، وبين الكائن الحي والآلة. وهو بذلك يقاوم أي تجميع يستند إلى تثبيت الهُويات والثقافات؛ فهذه الهُويات والثقافات تتعرَّض دائمًا للتغيير وللمضاعَفة، ومن ثَمَّ فهي ترمز إلى إمكانية إعادة تكوين الشأن الاجتماعي نفسه. حينما يكون السايبورج محرَّرًا من قيود الهُوية

(الجسدية)، فهو يشير أيضًا إلى الطبيعة المَبنية للهُويات والحدود: «النساء»، و«السود»، و«الذين يَنجذِبون إلى الجنس الآخر».

ومع ذلك، فالجسد ليس «أي» جسد وحسب؛ فالأجساد لها خصائص متصلة بالعِرْق، والنوع، والطبقة، وهي موضوعة في سياقات اجتماعية واقتصادية وثقافية مميَّزة. ومِن ثَمَّ فالحديث عن «الجسد» يعني إزالة اختلافات واقعية تمامًا «بين» الأجساد. هذه الاختلافات مادية وخطابية؛ حيث إن الظروف المادية من قبيل الاقتصاد واللباس والطعام والتدخُّلات الطبية تُنتِج وتبني وتُعزِّز الاختلافات بين الأجساد بقدْر ما تُنشئ خطابات القانون والدين والطِّباع اختلافات بين الأجساد بطريقة خطابية. ويُمكن أن تكون الأجساد المعاصرة المعزَّزة تكنولوجيًّا (١) أجسادًا «تُوصَّل» بالفضاءات الإلكترونية من خلال الشبكة العنكبوتية العالمية، أو الهاتف المحمول، أو البث المرئي، أو (٢) أجسادًا معدَّلة من خلال إضافة/إدماج مواد غير عضوية (إلكترونية، وكيميائية). الأجساد الإلكترونية أو التكنولوجية هي أجساد بشرية ذات واجهات تفاعلية مع الآلات، من خلال وصلات إلكترونية وشبكات كمبيوتر على الأغلب؛ حيث يُهيَّأ التفاعل مع الآلات بإجراء تعديلات جراحية أو طبية أو إلكترونية على المادة العضوية التي هي الجسد البشري. وثمة أجساد تُعدَّل لتمكينها من التغلُّب على الإعاقة، أو لتَحسين قدراتها. هذه هي «الأجساد إلكترونية».

الأجساد الإلكترونية هي أجساد معدَّلة تكنولوجيًّا، أو متصلة بالشبكات، يبدو أنها تَتجاوز، ولو لبُرهة، مواقعها الجغرافية المادية المباشرة، باقتدارها على أن «تكون» في أماكن أخرى، أو أن «تفعل» الأشياء بوسائل أخرى.

وكما أزعم، يُصبح هذا الأمر شكلًا من «التجرُّد من الجسد»، و«إعادة التجسُّد المتزامنة». هذه أجساد ما بعد بشرية، يندمج فيها «العتاد الرطب» (اللحم والدم) ويتفاعل مع العتاد الصلب (الكمبيوتر أو الآلة) والعتاد المرن (الشفرة).

يعمل السايبورج في اتجاهين في الوقت ذاته؛ يتمدَّد السايبورج «إلى الخارج»، وراء الحدود المادية المباشرة للجلد والعظم؛ كما يستطيع السايبورج أن يجلب العالم «إلى داخل» العقل مباشرة. في بيئات الواقع الافتراضي، تُزوِّد المحاكاة العصبية أو الاستثارة الحسية، التي قد نستوعبها في الحالات الأخرى بما تشتمل عليه أجسادنا من أعين أو جلد أو آذان أو أنوف، بالتكنولوجيات التي يُمكنها أن تُحسِّن الحواس أو تُعدِّلها لتناسب الفرد، خالقةً بذلك «واقعًا» جديدًا بالكامل (يكون واقعيًّا طوال بقاء المرء في الفضاء الإلكتروني أو الواقع الافتراضي)؛ ومِن ثَمَّ فالأحاسيس المختَبَرة في فترات استراحة العقل

«ليست» متصلة بالموقع الآني للجسد: يُمكِن أن تكون جالسًا في جوٍّ مُكيَّف، في مساحة مكتبية معقمة، ومع ذلك تشم رائحة الأحراج في الريف من خلال بيئات الواقع الافتراضي المحمَّلة مباشرة داخل جسدك ووعيك.

في كلتا هاتَين الحركتين — إلى الخارج وإلى الداخل — ما لدينا هو حالة «مجرَّدة من الجسد»، جرى فيها التغلُّب على الموقف المكاني للجسد، أو تمديده إلى فضاءٍ آخَر كليًّا، و«إعادة تجسُّد» بُنِي فيها نوع آخر من الجسد. إعادة التجسُّد هذه هي ما أسميها «النشوء الاندماجي الإلكتروني» e-mergence، وهو مصطلح منحوت يدل على «اندماج» العتاد الرطب (العضوي) والعتاد المرن (أو الإلكترونيات)، وكذلك «نشوء» نوع جديد من البشر.

ولذا فلا يكفي أنه قد حدث تجاوز للجسد، أو أن الثقافة الإلكترونية تُسهِّل التجرُّد من الجسد، بل نَحتاج إلى إعادة النظر في نوع الجسد المشكَّل محل ما درجنا على رؤيته باعتباره البشر.

تسمح لنا الثقافات الإلكترونية من قبيل تلك التي نعيش فيها بأن نخترع هُويات جديدة وتخيُّلية بالكامل، يُمكننا تغيير العمر، والنوع، والهيئات، والتفضيلات المتعلقة بالمأكل، واللغة، والأمة، والمكان. في «ماي سبيس» أو في «سكند لايف»، لا يَملك أحد أن يتحقَّق بأي درجة من اليقين من أنك مَن تُخبر نبذتُك الشخصية الكمبيوترية/الرقمية أنه أنت. وصف الشاعر تي إس إليوت الوضع الحديث من لعب الأدوار بأنه «إعداد الوجوه للقاء الوجوه التي نلقاها» (١٩٩٣ [١٩١٧]: ١٤). والأدوار الإلكترونية والهُويات على الإنترنت (الأفاتارات) تَمُد عملية «إعداد» الوجوه إلى بُعدٍ آخَر. ظلت العمليات الحضارية (كما بيَّن نوربرت إلياس ٢٠٠٠) عبْر التاريخ الإنساني، تُعنى بتهذيب المظاهر والسلوك. وآداب الإنترنت والتواصل الاجتماعي يطوران معاييرهما وأعرافهما السلوكية.

الجسد موجود وسط منظومات اجتماعية معيَّنة — حتى حينما يكون على الإنترنت — وخطابات. يستخدم الطب، والقانون، والدين، والأسرة، والدولة، جميعًا معاني معينة للجسد، وكلها يتعامل مع الجسد بطرق معينة.

- ترى صناعة الأزياء الجسد مشروعًا يُمكن أن نبيع له ملابس ولوازم معيَّنة ويُدِر بذلك أرباحًا.
- يرى الطب الجسد مجموعة من السمات التشريحية والفيزيائية يجب فك شفرات أعمالها الدقيقة — فالمعرفة لازمة — ومساعدتها على العمل بسلاسة.

- أما رجل الصناعة فيرى أجساد العمال أدوات تساعد على التصنيع، ومن ثَمَّ مصادر للأرباح، ويصنِّف الأجساد حسب إنتاجيتها.
- وغالبًا ما يرى الدين الجسد خطَّاءً ومحتاجًا إلى التحلُّل من الخطيئة بالصلاة والصوم (مع كون الصوم موجهًا مباشرة إلى الجسد من خلال الحرمان من الغذاء).
- أما الأسرة فهي وحدة علاقات، لا تحتمل سوى أنواع معيَّنة من العلاقات — وخصوصًا الجنسية — بين الأجساد.
- وأما القانون فيضبط حركات الأجساد، ويعاقب «المجرمين» بسجن أجسادهم في الزنازين.

الواضح أن الأجساد موضوع للمراقبة والضبط الاقتصاديَّيْن، والسياسيَّيْن، والمعرفيَّيْن، والأيديولوجيَّيْن، والعلميَّيْن-التكنولوجيَّيْن. ولا تشذُّ عن هذا الثقافةُ ما بعد البشرية للأجساد الموصولة والمعدَّلة إلكترونيًّا.

(١) الأجساد ما بعد البشرية

ليس ما بعد البشري وسمًا زمنيًّا محضًا (ما بعد)، ولكنه يشي أيضًا بتقدُّمٍ وتضخيمٍ للبشر من خلال وسائل تكنولوجية، وجراحية، وطبية، ورقمية. ما بعد البشري هو «نشوء اندماجي إلكتروني»، ونتاج للتلاقي بين التكنولوجيا والجسد العضوي، يتسبب في شكل وأداء بشريَّيْن، يبدوان تحسينًا للنموذج الأسبق.

لم تكن الأجساد «طبيعية» قط، بل ظلت الأجساد تُعدَّل باستمرار في كل الثقافات، بذراع تعويضية لجندي مصاب، أو بحاصرتَيْن لتقويم الأسنان، على سبيل المثال. الوشم، والحلي، والأزياء، والملابس، والتخريم، والجراحة، والأنظمة الغذائية، واليوجا، والزرعات، وتقويم الهيئة والمِشية، والترقيعات ... عدد الأشياء التي فُعِلت «لـ» الجسد يُشكِّل قائمة مُرهِقة.

ما بعد البشري

مصطلح آخر لوصف السايبورج؛ حيث تُعدَّل الأجساد العضوية من خلال تدخلات جراحية وكيميائية وتكنولوجية، وتُوصَّل بالعتاد المرن والعتاد الصلب، من أجل استعادة أو تضخيم أو

تعديل قدراتها وأوضاعها «الطبيعية». ما بعد البشري هو نشوء «اندماجي إلكتروني»، تجميع للعتاد الرطب (العضوي)، والعتاد المرن (شفرات الكمبيوتر)، والعتاد الصلب (الأجهزة التعويضية، والزرعات الإلكترونية، ورقاقات الكمبيوتر)، يكون تفاعُله مع العالم أو خبرته من خلال وساطة التكنولوجيا.

والطبيعة ذاتها لا يُمكن النظر إليها باعتبارها تضادًّا ثنائيًّا بين الثقافة والتكنولوجيا؛ فالطبيعة معدَّلة تكنولوجيًّا ومُعتمِدة على الوسائط، والخبرة بالطبيعة تَعتمِد على الوسائط، وتُتاح من خلال التكنولوجيا. انهارت الحدود ما بين الفاعل المُدرِك والبيئة المدرَكة.

يشتمل تعديل الجسد على إجراءات التجميل من خلال الوشم والتنديب، والتغيير المستحدث جراحيًّا وطبيًّا، والتدخُّل التكنولوجي في شكل الجسد ووظيفته. وفي حالة السايبربنك على سبيل المثال، يُصبح تعديل الجسد تكنولوجيا عالية، وتكون الأجساد دائمًا «أجسادًا تكنولوجية».

الأجساد التكنولوجية هي سايبورجات بمعنًى مختلف. مع الاستخدام المتزايد للهندسة الوراثية وزرع أعضاء الحيوانات، يكون السايبورج أيضًا شيئًا ما يشوش الحد الفاصل بين الإنسان والحيوان، وليس فقط الحد الفاصل بين الإنسان والآلة. يُوسِّع بحث دونا هاراواي (٢٠٠٦) بشأن «الأنواع القرينة» فكرةَ «الأنواع» ذاتها للحديث عن «الاحترام» و«الاستجابة» (الجذور الاشتقاقية لكلمة «أنواع»)، إلى جانب التطوُّر في الدراسات «ما بعد البشرية» (كيري وولف ٢٠٠٧، ٢٠٠٨)، باتجاه أشكال الحياة الأخرى؛ ولذا فإن فكرة السايبورج بوصفه إنسانًا–آلة ليست صورة دقيقة للأشكال الجديدة من الأجساد في الألفية الجديدة.

(١-١) التجميل

التلاعب التجميلي بالجسد قديم قِدَم الإنسانية. زرعات السليكون، وأنظمة الحد من السمنة، وتمرينات اللياقة البدنية، و«عمليات التجميل» المنوَّعة تُؤكِّد جميعها الحفاظ على شكلٍ معيَّن — شكل يسعى إلى التلاؤم مع الفكرة التي يُمكن قبولها اجتماعيًّا عن الجسد «الجميل». كان التعديل الجراحي للجسد موجهًا في أغلب الأحوال نحو تحسين نوعية حياة الناس، وخصوصًا أولئك الذين يُعانون إعاقةً حركيةً أو أيَّ نوع آخر. أما الزرعات

والأجهزة التعويضية والأطراف الاصطناعية فهي وسائل مُساعِدة لتحسين بقاء الجسد. وأما الوشم وغيره من علامات تمييز الجسد فهي على الأغلب علامات للهُوية. قد تستخدم المجتمعات والقبائل والجماعات الاجتماعية علامات مُميِّزة للإشارة إلى عضويتها. ويُمكن أن يكون تعديل الجسد علامةً على التمرُّد في الجماعات الثقافية الفرعية — بما يجعله تحرُّكًا سياسيًّا على نحوٍ سافر.

تعديل الجسد فعل «سياسي اجتماعي»؛ لأنه ينشد تعريف دور الجسد البشري، وقدرته، وهُويته، و«فاعليته»، حتى وهو يُرسي الشأن السياسي في الجسد.

صارت نزعة تعديل الأجساد أكثر ذيوعًا في تسعينيات القرن العشرين، وأرجع بعض الباحثين جذورها إلى ثقافة الوشم التي كانت سائدة في حِقبة أسبق (دو ميلو ٢٠٠٠). وصار تعديل الجسد حركةً ثقافيةً فرعيةً مع نشأة جماعة «البانك» في سبعينيات القرن العشرين. وهي تزلزل فكرة الجسد المتماسك، وتُثير التساؤلات عن الأعراف الراسخة بشأن ما «ينبغي» أن يكون عليه الجسد. ومن الناحية السياسية، تُشكِّل جماعات الأجساد المعدَّلة ثقافةً فرعيةً راديكالية.

وفي حالة النساء، طالما كان تعديل الجسد محلَّ جدال كبير؛ فالجراحة التجميلية، كما يزعم أنصار النظريات النسوية (ديفيز ١٩٩٥؛ كي بي مورجان ١٩٩١) تزيد من تسليع المرأة باعتبارها جسمًا جنسيًّا. ومع ذلك، تدَّعي فنانات مثل أورلان أنها، بإقبالها بمحض إرادتها على تعديل جسدها، تقلب الأعراف السائدة بشأن جمال المرأة.

أما تعديل الجسد من قِبَل المثليِّين والمِثليات والمُتحوِّلين جنسيًّا فيجعل الجسد نفسه شاذًّا. ولأنهم أفراد تقع هُوياتهم على أيِّ حال على هوامش الثقافة «السائدة»، فإن مثل هذه المُمارسات تُبرِز سياسة جنسية راديكالية. وهم يُثيرون، باستعراض رغبات الجسد الموصومة (مثل الاستعباد والخضوع)، التساؤلات بشأن معايير السلوك الجنسي.

في الثقافة التكنولوجية، الواجهات التفاعلية بين الجسد والآلة — من جهاز غسل الكُلى ومنظِّم ضربات القلب إلى الرقاقات المزروعة — هي أمثلة للأجساد ما بعد البشرية.

ومن النماذج الشهيرة للفنون ما بعد البشرية التي تُعيد تشكيل الجسد من خلال الجراحة والتكنولوجيا، ما قدَّمه ستيلارك، وأورلان، وفريق السايمبيوت إيزا جوردون وجيس جاريل. فقد وصَّل الفنان الأسترالي ستيلارك جسده بالشبكة العنكبوتية العالَمية على نحوٍ مكَّن أناسًا، يُصدِرون أوامر باستخدام لوحة مفاتيح الكمبيوتر من أماكن أخرى، من تحريك جسده (www.stelarc.va.com.au). وأما الفنانة الأدائية أورلان فهي

تخوض عمليات تجميلية متعددة لتغيير وجهها وجسدها — وتُبَث العمليات بثًّا مباشرًا على الشبكة العنكبوتية العالمية (انظر www.orlan.net). وقد سمَّت المشروع «تقمُّص القديسة أورلان». وأما إيزا جوردون فترتدي سليكون ومطاطًا ودوائر كهربية تهدف منها إلى «تحويل الفنانة بالكامل إلى كائن حي هجين، عضوي ولكن غريب بالكامل على نحوٍ إغوائي، إلى مَسخٍ يجمع بين الإنسان والآلة مزوَّد بأجهزة تحكُّم مدمجة بالكامل» (www.psymbiote.org).

يقترح ستيلارك اندماجًا آليًّا-جسمانيًّا يُغيِّر تغييرًا جذريًّا حدود تحكُّم الجسد في نفسه، ويُمدِّد «آفاق حدود الجسد». أما أورلان فتطمس الحد الأول الذي نعيش داخله: جِلدنا. تضع أورلان هذا الحد موضع التساؤل بكشف طبيعته المبنية: يمكننا أن نكتسب الجمال والسحنات، ويُمكننا أن «نضبط» الجسد. بتغيير السحنات ولون الجلد، والشكل، نُغيِّر حدَّنا مع العالم، ومِن ثَمَّ تفاعلنا مع العالم واستقبالنا منه.

تَشمل المشروعات التجميلية الأخرى التي تَعتمِد على التكنولوجيا والطقوس البدائية مثل التنديب أو التعديل مُجتمع مجلة «بدي موديفكاشن إزين» (المجلة الإلكترونية لتعديل الجسد) (www.bmezine.com). يَعرض الأفراد في هذه المجلة صورًا لأعمالهم الفنية، ويُقدِّمون اقتراحات. وتجمع المجلة التي تصدر على الإنترنت أناسًا يؤدُّون هذا العمل مُتجاوِزين في كثير من الأحيان الحدود الجغرافية والسياسية ليُشكِّلوا مجتمع ثقافة فرعية.

من الجوانب الرئيسية لهذه الشاكلة من التجميل والتعديل، الفردية المُتطرفة التي يتَّسم بها «الفنانون». وكما تقول فيكتوريا بيتس:

> هذا الخطاب ... يُجرِّد الجسد من الطبيعة ويُعظِّم خُلُق الفردية: ينبغي ألا نكون مُجبرين على الامتثال لإملاءات ثقافتنا، وألا نقتصر على التعديلات الجسدية التي سبق اختراعها بالفعل. (٢٠٠٣: ١٦٩)

وكما تَقترح بيتس، فثمة تركيز ليبرالي على التخصيص، والفردية، والحرية الشخصية. ومع ذلك، فعلى غرار معظم الاستجابات لثقافات تعديل الجسد الفرعية، تَفترِض بيتس مسبقًا أيضًا وجود جسد «طبيعي» يُجرَّد فيما بعدُ من صفته الطبيعية. فالنظر إلى تعديل الجسد على أنه فعل جائر يستلزم أن يكون لدينا بعض المعايير بشأن «ماهية» الحدود (أو الشكل، أو الوظيفة، أو السحنات) التي جرى انتهاكها.

والمسألة الأهم في اعتقادي هي أن نرى كيف يعمل مثل هذا التضخيم أو التعديل الإبداعي ليتلاءم مثلًا مع الثقافات البدائية (معظم التعديلات مستلهَم مباشرة من طقوسٍ تنتمي إلى ثقافات غير غربية، كما نَشهدُه على موقع «المجلة الإلكترونية لتعديل الجسد»). وهاكُم تساؤلات من هذا النمط:

- ما الذي يَعنيه لـ «تسليع» ثقافات العالم الثالث غير الغربية، حينما تُصبح الممارسات التي تحمل دلالة عاطفية أو دينية أو ميتافيزيقية هائلة (وفي كثير من الحالات كل هذه الدلالات الثلاث) جزءًا من صناعة عالمية لها ذوق إثني؟
- هل تتضمَّن الفاعلية الشخصية حرية تسويق ذوق إثني لـ «أصله» مكافئ مختلف في ثقافة أخرى؟
- هل يتطلب/يستلزم الجسد المُعدَّل رفاهًا أو هُوية تصويتية جديدين؟ ما الذي يَعنيه هذا للعلاج الطبي؟ وكيف يُؤثِّر التعديل في الأنواع الاجتماعية والأعراق؟

هذه الفردية وهذا السعي إلى تخصيص الهُويات — كما يتمثَّلان في كثير من التكنولوجيات الإلكترونية — يُنكران الموقع الاجتماعي لكل الأجساد، سواء أكانت معدَّلة أم لم تكن كذلك. تعيش الأجساد في سياقات اجتماعية، وتطالب بنصيب من اقتصاديات الطعام، والسياسة، والانتماء الجنسي. وهذه ليست مسائل متروكة للأفراد وحدهم، ولكنها مسائل «جمعية، ومجتمعية، واجتماعية». مسائل تخص الفاعلية، والقوة، والمنافع.

(١-٢) التحويل الرقمي والمعلوماتي

لعبت التكنولوجيا الطبية دورًا حاسمًا في بناء الأجساد الإلكترونية. وتثير الزرعات الجراحية والأجهزة التعويضية، والتعديلات الكيميائية، والأجساد المعدلة وراثيًّا، تساؤلاتٍ بشأن مفهوم الجسد «الطبيعي» نفسه.

تُساعد الأجساد الرقمية، من قبيل تلك التي نراها في «مشروع الإنسان المرئي» أو «أنثى ستانفورد المرئية»، على إجراء عمليات معقَّدة من إعادة بناء الجسد على شاشة الكمبيوتر. يُختزَل الجسد أو يُحوَّل إلى شرائح رقيقة، ثم تُصوَّر على أفلام، وتُحفظ في صورة رقمية. تمكَّن مركز المحاكاة البشرية في كلورادو أيضًا من ترجمة الجسد البشري إلى صيغة رقمية (www.uchsc.edu/sm/chs). وتكنولوجيا التصوير الطبي ومشروعات الإنسان الرقمي هي أساليب لإدراك الجسد وتمثيله؛ أي أنها تدور حول «الصور». وحينما

تُحوَّل إلى صيغة رقمية، وتُبَث، ويُعاد بناؤها في مكانٍ آخر كي «تُنتِج» تشريحًا — حيث تُمثِّل الأرقام الأنسجة والخلايا — فإن خطوات تحويل الصور هذه تضيع.

هذه أمثلة لـ «التحويل الرمزي» (عملية تحويل شيء إلى صيغة أخرى؛ مانوفيتش ٢٠٠١: ٦٤؛ وانظر أيضًا ثاكر ٢٠٠٤أ). يُحوَّل الجسد رمزيًّا في هذه الحالة إلى رموز بلغة الوراثة والكمبيوترات، ويترتَّب على ذلك أن يكون لدينا بَشَرٌ رقميون، وعلم معلومات حيوية، وبيولوجيا كمبيوترية، وليس آخِرًا، فن جينومي.

هذا الجسد المحوَّل رمزيًّا ينبغي فهْمه بطريقتين — بصفته جسدًا لكائن بيولوجي وجزيئي، «و» بصفته جسدًا مؤلَّفًا عبْر أشكال من التصوير، والنمذجة، وقواعد البيانات. إنه جسد خاضع لعملية انتزاع من السياق المكاني، فنية، وحتمية، وتمكينية، يَتشكَّل وفقًا لها؛ جسد يُدرَك تجسُّده «بصحبة الأساليب الفنية» (هانسن ٢٠٠٦). من هنا تَنبع أهمية الطب النانوي، والهندسة الوراثية، وتكنولوجيات التلقيح بالمساعَدة.

التحويل الرمزي

من الناحية المتخصِّصة، يعني التحويل الرمزي ببساطة تغيير الملف — من صور بامتداد ".GIF" إلى مقطع مرئي، أو ملفات صوتية، أو مطبوعة. ويُفهَم في النظرية الثقافية على أنه يُمثِّل الانتقال بين «الطبقة» الثقافية و«الطبقة» الكمبيوترية.

يقوم العلاج الوراثي على افتراض أنه ما دام الحمض النووي يتحكَّم في كثير من سلوكياتنا، واستعداداتنا، وملامحنا، وحتى تعرُّضنا للمرض، فسيكون تغيير الحمض النووي طريقةً فعَّالة ودائمة لمكافحة المرض. تُسجَّل العمليات الجسدية وتُبَث من خلال النُّظُم الكهروميكانيكية المايكروية البيولوجية، بحيث تكون سجلات نشاط الدماغ أو القلب متاحة بسهولة للمعالج ليطبعها في حالة الطوارئ.

التكنولوجيا النانوية والطب النانوي

«النانو» هو واحد على مليار من المتر، بعرض ست ذرات كربون تقريبًا. وتسعى التكنولوجيا النانوية إلى هندسة المادة والعمليات والتلاعب بها على مستوى الذرَّة. والطب النانوي هو التطبيق الطبي

للتكنولوجيا النانوية. ويشتمل على إصلاح أعضاء الجسم على مستوى الخلايا، وحتى الجزيئات من قبيل البروتين.

هذه تدخُّلات طبية على مستوى الخلية والجزيء. وهي تحيل الجسد أقسامًا أصغر فأصغر لأغراض التحليل، وكذلك للتدخل والتعديل. وهذا الشكل من الطب الذي يربط ما بين تكنولوجيا المعلومات والبيولوجيا الطبية هو الطب المعلوماتي.

تمكِّن البرمجة الوراثية الجسد من الإحساس بالعالم بطريقة مختلفة، وخصوصًا حينما يكون ذلك الجسد قد عجز عن ذلك من قبلُ بسبب مشكلات أو أمراض جسدية. والأجهزة التعويضية والتعديل الوراثي ليسا سوى أسلوبَيْن جسديَّيْن يُضخِّمان إحساس الجسد بالعالم.

يعالج الاستنساخ، شأنه شأن العلاج الوراثي، الجسدَ باعتباره تجليًّا لشفرة الحياة؛ أي الحمض النووي. إلا أنه مثال آخر لتحويل الحياة إلى معلومات؛ حيث يُفهَم الحمض النووي والشفرة الوراثية باعتبارهما جوهر الحياة البشرية. ثمة تناقُض مثير بشأن تحويل الجسد إلى معلومات؛ إذ «يُترجَم» الجسد إلى شفرة حينما يصبح رقميًّا، ويَستعيرُه علماء البيولوجيا باعتباره «نصًّا» (الحامض النووي باعتباره «كتاب الحياة»). يُنظَر إلى الحمض النووي على أنه شفرة مصدرية. ويوجد أيضًا مقابل لهذا المعنى للجسد باعتباره شفرة. حيث يُشهَد الآن شكل آخر من الجسد المادي في الهندسة الوراثية؛ إذ تُساعِد قاعدة البيانات أو المعلومات («نص» الشفرة الوراثية) على إنتاج أجسام مادية فعلية — من النعجة دولي إلى البكتيريا إلى العقاقير. ومن ثَمَّ، لدينا من جهةٍ جسدٌ مُحوَّل إلى معلومات، ومن الجهة المقابلة معلوماتٌ تساعد على إنتاج أجساد مادية فعلية.

تتعامل البيولوجيا الجزيئية والتكنولوجيا البيولوجية مع البيولوجيا ومع الجسد على أنهما تكنولوجيا، يَكدح فيها الجسد. يعمل الجسد باعتباره جسدًا اقتصاديًّا، وباعتباره مِلكية (تسجيل براءة اكتشاف الجينوم هو تجسيد لهذه الفكرة عن الجسد بوصفه ملكية). ووفقًا لتعبير يوجين ثاكر، ثمة «تحويل» متواصِل للقيمة البيولوجية والطبية إلى قيمة اقتصادية؛ حيث يُعتقد أن الجسد يمتلك «جهدًا ماديًّا حيويًّا» (٢٠٠٥: ٤٧). يُساعد تنظيم المعلومات الوراثية على تصنيف الكائنات البشرية، أي أحماضهم النووية، في قواعد بيانات. وهذا النظام التصنيفي ليس طبيًّا أو بيولوجيًّا وحسب، ولكنه ثقافي كما افترض ثاكر (٢٠٠٥) على نحوٍ مُقنِع؛ حيث يكون لتحويل الجسد إلى معلومات تداعيات

أخرى. طالما كانت الكائنات الحية المهندسة وراثيًّا مثار جدل بشأن براءات الاختراع: هل الكائنات الحية المخلَّقة معمليًّا «طبيعية» (ومن ثَمَّ فهي غير قابلة لمنْح براءات الاختراع وفقًا لقوانين البراءات الأمريكية)، أم «مخترَعة» (ومن ثَمَّ فهي قابلة لقواعد البراءات)؟ حينما حكمت المحكمة العليا في الولايات المتحدة في عام ١٩٨٠ بإمكان منح براءة اختراع عن بكتيريا أناند شاكرابارتي المربَّاة في المعمل، أطلقت جدالًا ونقاشًا كاملَين بشأن الجسد باعتباره «ملكية». وقضية جون مور لعام ١٩٧٦ مثال آخر — حينما ادَّعى مور أن الخط الخلوي (المسمَّى خط «مو» الخلوي) المنتَج من نخاع عظامه المُصاب بالسرطان مِلْك له. حكمَت المحكمة العليا في كالفورنيا بأن مور لم يكن يَملِك مواده البيولوجية. وفي حالة الصناعة البيوتكنولوجية يكتسب هذا النقاش أهمية أعظم؛ إذ يُمكن جمع المواد الوراثية لمجتمعات وقبائل وأعراق بأكملها، وعمل قواعد بيانات لها (كما في مشروع الجينوم البشري). تجعلنا الأجسام المُعاد تكوينها في المجال البيوتكنولوجي نسأل: أي الأجساد ذات قيمة (باون ٢٠٠٥)؟

(١-٣) فيزياء البرودة وفلسفة ما وراء البشرية

إحدى الحركات الثقافية الفرعية التي تؤمن بمدِّ الجسد البشري وتجاوزه هي حركة التفاؤليين العلميين (www.extropy.org). يمجد التفاؤليون العِلميون الواجهة التفاعُلية بين الإنسان والآلة، مُفترضين حالة «ما وراء بشرية» يعيش فيها الإنسان مُتجاوزًا الجسد والعمليات والزمن المعطَى بيولوجيًّا. تسعى حركة ما وراء البشرية، كما هو مبيَّن في إعلان الاتحاد العالمي ما وراء البشري (٢٠٠٢) إلى ««إعادة تصميم» الظرف البشري، شاملًا محدَّدات من قبيل حتمية الشيخوخة، والقيود المفروضة على المهارات الفكرية البشرية والاصطناعية، والسيكولوجيا المفروضة، والمُعاناة، وتقيُّدنا بكوكب الأرض.»

سياسة التفاؤليِّين العلميين مزعجة بالفعل، وليس بسبب أنهم يسعون لتغيير عملية «طبيعية» (نعلم أن البشر تدخَّلوا طَوال قرون في العمليات الطبيعية). يفتح تعريفهم ذاته لما وراء البشر النقاشَ بشأن سياستهم: «أشخاص من نوعية سيكولوجية وفكرية وجسدية غير مسبوقة، أفراد يتسمون ببرمجة ذاتية، وتعريف ذاتي، وقابلون للخلود، وغير محدودين.» يفترض التفاؤليون أن أنواعًا معينة من الأفراد فقط — أولئك الذين يمتلكون الخصائص المذكورة عاليًا — سيرغبون في الخلود أو التحرُّر من الأمراض والشيخوخة.

ستكون الأسئلة الأساسية هي:

- هل ينطبق خيار الأجساد المتقدمة على كل الأعراق، والجماعات الإثنية، والأقليات، والنساء، وذوي القدرات المختلفة؟
- ماذا عن الأعراف الاجتماعية والثقافية التي ربما تُملي، كما تُملي الآن، اختيار الأجساد والأشكال؟
- هل من شأن القابليات المحسنة أن تكون هي العُرف الذي لا يستطيع الكثيرون (أن يتحمَّلوا) الانضمام إليه؟

يبدو حضور التفاؤليِّين وما وراء البشريين على الإنترنت قائمًا بالكامل تقريبًا على الأعراق القوقازية. هل يوحي هذا بانقسام الوجود ما وراء البشري وتعديل الجسد على أساسٍ عِرقي؟

(٤-١) الأجساد التكنولوجية المستهلِكة

«منصَّات» الفضاء الإلكتروني في ثقافة السايبربنك مصنوعة في اليابان. وغالبًا ما تكون «الفيروسات» في أعمال ويليام جيبسون صينية.[١] الأجساد التكنولوجية هي دومًا أجساد «مُستهلِكة». حينما يبتلع ستيلارك كاميرا لكي يُصوِّر أحشاءه، أو ترتدي أيزا جوردون قفازين وسماعَتي رأس مصنوعة من التيتانيوم، فهما يبقيان راسخَين بقوة في الثقافة الاستهلاكية والصناعة التي تزوِّد بالمادة.

افترض منظِّرو علم الاجتماع أن استهلاك الشباب يُمثِّل أسلوب حياة ما بعد حداثيٍّ في المدن الغربية والمراكز الحضَرية لدى شعوب العالم الثالث (مايلز ٢٠٠٠). ويُشكِّل الشباب أيضًا واحدة من كبرى جماعات استهلاك تكنولوجيا الوسائط الجديدة (ليفينجستون ٢٠٠٣)، على الرغم من وجود اختلافات مُهمَّة بين الطبقات والأنواع الاجتماعية في الاستهلاك وفي المهارات (ويلسكا وبيدروزو ٢٠٠٧). من وجهة نظر مايلز، هذه اختيارات لأسلوب الحياة، تُحدِّد إلى مدًى بعيد هُوية الشباب. فالبضائع والسلع في الثقافة الاستهلاكية المعاصرة تُشكِّل الفرد. والتخصيص، وتعلُّق المرء العاطفي بأداته، وتبنِّي أسلوب معيَّن، هي عمليات لتطويع التكنولوجيا للظروف المحلية، وربطها بالفرد، بطرقٍ تجعلها تصير عنصرًا من عناصر هُوية المرء.

يُؤمن مُنظِّرو علم الاجتماع أن الهُويات الاستهلاكية تُصبح وسيلة للاستقرار في عالم متروك للتغيُّرات السريعة (مايلز ٢٠٠٠). أما دراسات الثقافة المادية (ملر ١٩٨٧) فتبيِّن كيف أن البضائع والسِّلَع ليست «إضافات» ملحقة بهُوية فردٍ ما، ولكنها، على خلاف ذلك، «تُشكِّل» هذه الهُوية في علاقة وثيقة. ليس الأمر تجزؤ الهُوية بقدْر ما هو «تشكيل» مختلف للهُوية.

ومِن طُرُق فهْم الثقافة الاستهلاكية والوسائط الجديدة تحديد موضع دور المستخدمين. باتباع قراءة ديفيد مارشال (٢٠٠٤) الإبداعية، أفترض أننا بحاجة إلى أن نرى المُستهلِكين باعتبارهم «مُنتِجين» أو «مُنتجيم مستهلِكين». يقترح مارشال أن العامة منخرطون في جوهر «عملية» الإنتاج الثقافي. وموضوع الوسائط الجديدة الناشئ في استخدام أداةٍ ما هو نتاج سلسلة من الاختيارات والقرارات التي تحسم بدورها أيٌّ من صِيَغ الألعاب هو الشعبي. ومع ذلك، لا يرى مارشال تداعيات وجهة نظره. فحينما تُلهم آراء المستهلك أو استخدامه المتكرِّر تطويرًا إضافيًّا للواجهة التفاعلية أو للتكنولوجيا أو لصيغة اللعبة (في ألعاب الكمبيوتر، على شكل تنقيحات، مثلًا)، فما يجب أن نعترف به هو «البناء المشترك» للتكنولوجيا (حتى مع بقاء القوة والربح الشاملَين على نحوٍ لا يُمكن إنكاره بأيدي المُصنِّع الاحتكاري الرأسمالي). فما نراه في مثل هذا المجتمع الاستهلاكي التكنولوجي هو الطبيعة المتكرِّرة لكل ثقافات الوسائط الجديدة؛ حيث تكون الواجهة التفاعلية أو التكنولوجيا مرتبطة بالمستخدِم المادي ونمط الاستخدام.

(٢) الأجساد المتصلة

حينما تعمل على كمبيوترك بينما تستمع إلى موسيقاك المفضلة على جهاز الآي بود خاصتك، بينما يَجري تحديث معلومات رحلتك الجوية في الخفاء على هاتفك الذي يعمل أيضًا مساعدًا رقميًّا شخصيًّا، فأنت تجعل هذه الأجهزة خفية. يَنهمِك الناس في العملية (البريد الإلكتروني، والموسيقى، والمعلومات) حتى مع جعل الوسيط شفافًا. ويُصبح الجهاز امتدادًا لجسد المستخدِم (لبتون ١٩٩٨). تعمل الأجساد في العصر الرقمي على هذين المستويين: (١) من كونها قائمة على الوساطة لدرجة أن الجسد نفسه يكون هو الوسيط ويختفي الجهاز التكنولوجي، و(٢) يطور الجسد ارتباطًا شخصيًّا للغاية بالجهاز.

الأجساد الآن في استعارة ويليام ميتشل الموفقة هي أنا++. ثمة «قلب» بيولوجي (هو نفسه حُوِّل إلى معلومات، وحُفِظت بياناته في مكانٍ آخر) جُعِلت له واجهة تفاعلية مع الشبكات والمجتمعات والأنظمة، وتم توصيله بها. ويعني هذا أن تفاعل أجسادنا مع أي فضاء مادي متأثِّرٌ ومعدَّلٌ بشدة في العصر الرقمي. لم تَعُد هناك أجساد مغلقة، أو أحياء سكنية محدودة، وإنما توجد فضاءات موصولة في تفاعل نشط فيما بينها. تتغلغل المدينة في نظام الجسد الإدراكي كما لم يحدث من قبلُ، بقدْر ما تَمتزج مادية الجسد وتتشكَّل بالبيانات المتدفِّقة من أنظمة الاتصالات. وبالعكس، فالفضاء المحيط بالجسد يُعدَّل إلى حضور الجسد ويتأثَّر به. يغيِّر الجسد تدفُّق المعلومات، حين تتَّصل أجهزة الهاتف المحمول والآي بود والمساعد الرقمي الشخصي وغيرها من الأجهزة بالشبكات، وتستنزل معلومات الطقس والمواصلات، وتستكشف أماكن تناول الطعام والجغرافيات «الأخرى». هذا فكٌّ غير مسبوق لارتباط الأجساد والأماكن بالأقاليم؛ لأن المرء يمكن أن يكون في مكان معين وهو في مكان آخر أيضًا يتسوق على الإنترنت باستخدام الهاتف المحمول مثلًا، في مركز تجاري «واقع» في مدينة أخرى، أو مَتجر افتراضي. هذه هي خبرة الاتصال بأماكن متعدِّدة في وقت واحد.

يعمل فك الارتباط بالإقليم أيضًا بصفته نوعًا من المراقبة؛ فالأفراد الذين يتراسلون نصيًّا يُمكنهم أن ينسقوا تحركاتهم من أماكن مختلفة، ويمكن إرشادهم إلى نقاط التقائهم، من خلال الاتصال المستمر على الهاتف المحمول؛ ومن ثَمَّ فلا داعيَ لأن يكون أي مكان جديدًا بالكامل؛ لأن أصداء المعلومات تجعل المكان مألوفًا.

الإحساس بالمكان هو أيضًا إحساس بالزمن؛ إذ أثبت البحث المعاصر كيف غيَّرت الاتصالات باستخدام الأجهزة المحمولة إحساس الناس بكلٍّ من المكان والزمن (جرين ٢٠٠٢).

الهاتف المحمول، باعتباره جهازًا شخصيًّا، يستخدمه المرء «أينما ووقتما» يشأ، يغيِّر إيقاع العمل، والفراغ، ووقت العائلة — من تلقِّي رسالة عمل على مائدة العشاء إلى المحادثات الشخصية أثناء العمل. هذه هي التغييرات التي تحدث للتنظيم «الزمني» المعتاد. تستطيع الأجهزة المحمولة — الكمبيوتر المحمول، والمساعد الرقمي الشخصي، والكمبيوتر الكَفِّي — أن تضمن أن ساعات العمل تمتد إلى وقت الفراغ أو العائلة أو النشاط الاجتماعي. الاتصال الدائم هو إعادة ترتيب ودمج دائمان للفضاءات العديدة في هذا الجسد المعزَّز بتكنولوجيا المعلومات والاتصالات.

يطلب منَّا مزودو الخدمة للهواتف المحمولة أن «نبقى متصلين» بأحبائنا وزملائنا من خلال الهاتف المحمول. والمُثير للمُفارقة بالتأكيد هو استعارة كلمة «متصلين» التي تستخدمها كل تكنولوجيات الاتصال: «الاتصال» هو إحساس «بالقرب»، ولا بد لحدوث «الاتصال» من «التشارك في فضاء مادي». ويَشِي تكرار الاستعارة بهوس مستمر بإلغاء المسافة. ما تفعله التكنولوجيا هو ملاءمة «المعنى» المناسب لـ «الاتصال» ليعني التواصل، والتراسل، والقدرة على الاتصال.

تعني الأجساد والفضاءات المتصلة شبكيًّا أيضًا أن التمييز بين الفضاءات العامة والخاصة غُيِّر، وأن نوعًا جديدًا من الفضاء «الاجتماعي» يُغيِّر طبيعة التفاعل الاجتماعي نفسها قد شُكِّل.

يصف تيمو كوبوما الهاتف المحمول بأنه «فضاء ثالث» بين البيت الخاص وبين مكان العمل. الفضاء الافتراضي المُشتق من المجال العام أو الخاص حينما يكون المرء على الهاتف، هو «فضاء ثالث». يَنسحِب المرء إلى «فضائه الثالث» حينما يكون في العمل، وحينما يكون وسط أصدقاء آخرين، أو على مائدة الطعام (كوبوما، ٢٠٠٤).

وبما أن الأماكن هي فضاءات معاشة، وأن تلك التكنولوجيات تُغيِّر خبرة الجسد بـ «العيش»، فهي تُغيِّر أيضًا تدفُّقات ذلك الفضاء. العمارة والفضاء الخارجيان يَشهدان تغييرات وكأنهما حسَّاسان لحركات الزائرين والكاميرات التي تتتبَّع الأجساد والآلات المادية — جاعلة منهما لذلك فضاءي رؤية فائقة — وتُعيد المعلومات بدورها إلى قاعدة البيانات.

يَعني هذا أن الأجساد والفضاء الخارجي يَتغلغل كلاهما في الآخر، ويجعل كلٌّ منهما من نفسه جزءًا من الآخر. إذا كانت المعلومات الآتية تجعل الجسد المادي سايبورج، فحركة الجسد وأفعاله يُضفِيان على العمارة والمكان صِبغة إنسانية.

من الناحية الثقافية، لهذا الجسد الموصول تبعات مُثيرة للاهتمام. مثال ذلك حالة تكنولوجيات الاتصال الشخصي. بينما دفع التليفزيون وألعاب الكمبيوتر الأطفال للبقاء داخل البيت، تُتيح لهم الهواتف المحمولة وتكنولوجيات الاتصال الشخصي «القابلة للارتداء» أن يكونوا «في الخارج». وهي تُقدِّم للشباب الفرصة لاستكشاف فضاءات جديدة دون أن يكون آباؤهم وأمهاتهم قَلِقين بلا داعٍ — لأن بإمكان الآباء والأمهات الاتصال بهم و/أو تحديد مواقعهم من خلال أجهزة تحديد المواقع — أو حتى على دراية بخروجهم. فالأطفال الأكثر خضوعًا لتَقيُّد حركتهم — لأنهم لا يَستطيعون القيادة حتى يَكبروا بما

يكفي — يجدون في الهاتف المحمول نوعًا جديدًا من الإيلاف الاجتماعي. وهكذا نجد جغرافيا جديدة للطفولة آخذة في الظهور (انظر جونز وآخرين، ٢٠٠٣).

تُنتِج الهواتف المحمولة والأجهزة «القابلة للارتداء» عِلمَ مسافاتٍ جديدًا؛ حيث إن الجسد الحامل للأجهزة المحمولة يُنظم الفضاء بطريقة مختلفة. يفترض جيمس كاتز (٢٠٠٦أ) أن الهاتف المحمول يتطلَّب ويخلق «حركات» جسد جديدة بالكامل (الرأس المُمالة من أجل الاستماع بطريقة أفضل، وأوضاع الجسد). تعني هذه الشاكلة من الأجساد الموصولة تَغيُّر تداول الفضاءات من قِبَل جماعة اجتماعيةٍ ما. تتغير الجماعة الاجتماعية التي فيها «الأجساد» تكون «مُتزامنة» عادةً — يَمشون معًا، ويجلسون معًا، ويتحدَّث أحدهم إلى الآخر — حينما ينهض أحدهم ويذهب للردِّ على مكالمة على الهاتف المحمول، أو حينما يشارك شخص رسالة. وتُغيِّر الموسيقى أو المواد المذاعة التي يتشارَكها الناس عبْر سماعة أو مكبر صوت ترتيبَ الأجساد؛ ومن ثَمَّ تداول الفضاء.

من الواضح أن الأجساد الموصولة تُضخِّم الفضاءات، وأن الفضاءات تضخِّم الأجساد التي تتداولها.

تُشكَّل أجسام السايبورج من الاتصال ومن خلاله. يفترض ديفيد جَنْكل في قراءة إبداعية أن السايبورج يُنبِّه أفكارنا عن الذاتية؛ لأنه ليس ذاتًا مستقلة في حركتها، مُنْشأةً سلفًا تشترك في الاتصال. وربما تكون دورة التحكُّم الإلكتروني التي من خلالها تتدفق المعلومات من جديد إلى داخل النظام وتَخلُق الاستجابات هي أيسر طريقة للتفكير بشأن السايبورج باعتباره ذاتًا في حالة اتصال. يقع جسد السايبورج في مكانٍ ما بين الجسد البيولوجي والفرد المبني من خلال تدفقات المعلومات. ليست التكنولوجيا هنا جهازًا تعويضيًّا عن الجسد «الأصلي»، ولكنها تساعد على إنشاء الفاعل. هذا هو الجسد المضخَّم، الجسد الموصول في مرحلةٍ ما بعد البشرية. مهمة الثقافة الإلكترونية، إذًا، هي أن تنقل بؤرة الاهتمام من الفرد الذي يُبادر بالمحادثات إلى «الظروف الاجتماعية والمادية التي تُصبح فيها الأوضاع المختلفة للفرد مرئية وممكنة».

(٣) التجسُّد، والتجرُّد من الجسد، وإعادة التجسُّد

طالما كانت الخبرة ما بعد البشرية تُرى باعتبارها خبرة ديكارتية جديدة، الحالة المثالية التي يوجد فيها عقل خالص وما مِن جسد. الجسد، ومن ثَمَّ التجرُّد من الجسد، تم تجاوُزهما.

يعني «التجسُّد» وضع الجسد في المركز باعتباره محلَّ الذاتية، والهُوية، والنفسية. وتُجسَّد هُويةٍ ما أو خبرةٍ ما لأنها تَنطلِق من تفاعُل الجسد مع العالم. وخبرة التفاعل هذه هي التي تتوسَّطها التكنولوجيات الرقمية الراهنة وتعدِّلها.

أما «التجرُّد من الجسد» فهو الجسد البشري الذي صار رقميًّا، الاختزال أو إعادة التكوين لشخصية البشر، وشكلِه، ووظيفته، وسلوكه ليصبح مجموعة من الشفرات المدخلة إلى قاعدة بيانات. يُحوِّل «مشروع الإنسان المرئي» جسدًا بشريًّا إلى سلسلة من الصور القابلة للتنزيل، والبحث، والانتقال بينها من أجل الاستهلاك العام. عملية اختزال الجسد البشري إلى صيغة رقمية في هذا المَشروع تُحوِّل الجسد إلى صيغةٍ يمكن وضعها على سطح المكتب، وبثِّها عبْر الإنترنت، أو إضافتها إلى ملفات أخرى. البشر «الحقيقيون» المصنوعون من لحم ودم، يُمكن تحويلهم إلى مجموعة من الأرقام التي يُمكن تخزينُها، وبثُّها، ثم إعادة «تجميعها» في مكانٍ آخر لتُصبح صورة أو شيئًا يُمكن البحث عنه على شاشة. وهكذا يُعَد مشروع الجينوم البشري والمعلومات البيولوجية مثالَيْن لجعل الجسد البشري رقميًّا.

يُتيح لنا التجرُّد من الجسد «استحضار» شخصية الآخر، ليس بالضرورة بلقائه وجهًا لوجه، ولكن من خلال قاعدة البيانات. والتجرُّد من الجسد هو أيضًا خبرة الجسد الحسية الممددة — المضخَّمة — من خلال التكنولوجيات الموصولة (ولكنها، كما سنرى، ليست تفسيرًا كافيًا لما يَحدُث مع الخبرة بالفضاء الإلكتروني).

ترى كاثرين هيالز أن الثقافة ما بعد البشرية ليست متعلِّقة بتخلي المرء عن جسده، ولكن «مد الوعي المجسَّد بطرق محدَّدة، وموضعية، ومادية بدرجة عالية، لم تكن لتُتاح لولا الأجهزة التعويضية الإلكترونية» (١٩٩٩: ٢٩٠-٢٩١). وهذا ما أراه صورة جديدة من «إعادة التجسُّد». من جهةٍ، تَقترح هيلز أن الجسد «اللحمي» يُقيِّد قدراتنا الحسية وغيرها، وأننا نَحتاج إلى «تجاوز» هذا القيد (أي «التجرُّد من الجسد»). ومن الجهة الأخرى، تفترض أن قدرات الجسد من خلال عمليات إلكترونية وغيرها تُبقي على التجسُّد مع فارق (سيكون هذا «إعادة تجسُّد»). إعادة التجسُّد هي تلاقٍ بين التكنولوجيا والجسد يُسهِّل تمدُّد الجسد في أبعاد أخرى، حتى وهو لا يزال لحمًا. سَمَّيتُ «إعادة تجسُّد» الجسماني هذه في التكنولوجيا «النشوء الاندماجي الإلكتروني»: اندماج الجسد والتكنولوجيات الإلكترونية، وظهور شكل بشري جديد موصول بالشبكة.

الهُوية ما بعد البشرية «ليست» بالضرورة هروبًا من الجسد، ولكنها إبراز للجسد داخل الشروط الجديدة للتكنولوجيا. بتعبير آخر، ما بعد البشري هو النشوء الاندماجي الإلكتروني للبشر، الذي يمرُّ فيه إحساسه بالعالم وتفاعله معه عبْر التكنولوجيا. ويعني هذا أنه لا بد من إعادة صوغ مفهوم البشر باعتباره جسدًا، وذاتًا، وهُوية توجد في حالة تحالف وثيق مع الماكينات وغيرها من أشكال التكنولوجيا، وقد أُدمج بعضها داخل الجسم البشري. لا بد أن نرى البشر على أنه «تجميع» من العتاد الرطب (المواد العضوية)، ومن العتاد المرن، ومن العتاد الصلب.

في الحالة ما بعد البشرية، يكون الإنسان مُدمجًا ومتصلًا بالجهاز في علاقة دائرية مُتبادَلة. فالإنسان «يستجيب» للآلة، والآلة «تستجيب» للإنسان وفقًا لآلية للتغذية الراجعة؛ حيث يكون العُضوي وغير العضوي في «اتصال» مستمر فيما بينهما. ومن ثَمَّ فما بعد البشري هو نظام اتصال.

يوجد ما بعد البشري في علاقة تكافلية مع التكنولوجيا؛ حيث لا تكون التكنولوجيا محض جهاز وظيفي/ذرائعي ولكن مكوِّنًا من مكونات الهُوية ما بعد البشرية نفسها. ما بعد البشري هو «تركيبة» من العتاد المرن، والعتاد الصلب، والعتاد الرطب (الجسد العضوي). ما بعد البشري هو الجسد البشري المضخَّم. ومع ذلك، فمثل هذا البشر المضخم «ليس» صِنفًا عامًّا كما سنرى.

يشي الخطاب المثالي عن الفضاء الإلكتروني (رينجولد ١٩٩٤؛ توركل ١٩٩٥) بأن تجاوز الجسد هو أمر يُبتغَى بشدة. وهذا التجاوز — تأليه أيديولوجية التنوير الأوروبية المتصلة بفصل الجسد الدنيوي المادي من العقل الرشيد المفكر المجرَّد، كما يبيِّن لبتون (١٩٩٨) — ربما لا يكون (١) ضروريًّا، أو (٢) محبَّذًا لكل الأجساد. أي أن تجاوز الجسد من وجهة نظر العِرق الأبيض ليس هو نفسه من وجهة نظر الجسد الأفريقي أو الآسيوي الذي تَعتمِد حقوقه وامتيازاته ورفاهه على الجسد. وبالمثل، لا يعني تجاوز الجسد الأشياء نفسها للنساء وللرجال.

يَشي كلٌّ من الأمثلة المُشار إليها عاليًا بأن الجسد المادي للأقلية، وللغرباء، أو ذوي القُدرات المختلفة، سيبقى في مكان واحد، ويحتفظ بالوسوم «الجسمانية» للهُوية بينما يكون قادرًا على الإحساس بنظام مختلف من الواقع عبْر التكنولوجيا. وهذا «إعادة تشكيل» للبشري أكثر منه تجاوزًا له.

إعادة تشكيل الجسد هذه هي ما بعد البشر، السايبورج. ومع دورة الثقافة الإلكترونية، يُمكننا التخزين والاسترجاع والتعديل لشكل الإنسان وبنيَّته وتفاعُله (من ذلك

الاتصالات المتزامنة من قبيل البريد الإلكتروني التي تُتيح لنا أن نكون «متصلين» بالشخص الآخر، لكن ليس وجهًا لوجه، ومُعَبَّرًا عنا من خلال النص) كما لم يحدث من قبل. ولذا فإن تحويل الجسد إلى سايبورج ليست سوى ذروة عملية التفاعُل العضوي-التكنولوجي. إن الجسد «الناشئ الاندماجي الإلكتروني» هو نفسه وسيط لتكنولوجيات متنوعة:

- جسد بيولوجي.
- جسد مركَّب بالتصوير (الأشعة السينية، وعمليات الفحص بالأشعة).
- جسد مركَّب من خلال المحاكاة والنمذجة (مركز المحاكاة البشرية، أو مشروع الإنسان المرئي).
- جسد مركَّب من خلال الإدراج في قواعد البيانات (مشروع الجينوم البشري).

جسد ما بعد البشرية — محل التفاعل العضوي-التكنولوجي — هو ما يُسمِّيه مارك هانسن (٢٠٠٦) «جسدًا مشفَّرًا». وليس هذا هو نفسه «اللحم والدم المصنوع من البيانات» الشهير في رواية جيبسون (١٩٨٤: ١٦)، أو جسدًا معلوماتيًّا. ولكنه يَشي بجسد يَتشكَّل جوهر تجسُّده من اتصاله بالتكنولوجيات. قوة الجسد البناءة والإبداعية الأساسية ممدَّدة من خلال الإمكانات التفاعُلية الجديدة التي تُتيحها وسائل الإعلام الرقمية والواقع الاصطناعي. في هذه الرؤية، لا تكون فضاءات الواقع الافتراضي محض محاكاوات فنية مهندسة بفضل التكنولوجيا، ولكنها «واقع مزيج»؛ حيث يكون العالم الافتراضي «مجرَّد عالم إضافي من بين عوالم أخرى يُمكن النفاذ إليها من خلال الإدراك المجسَّد.»

الواقع المزيج

يَرفُض النموذج المعرفي لـ «الواقع المزيج» كما عرَّفه مارك هانسن (نحتَ المصطلحَ الفنانان مونيكا فلايشمان وولفجانج شتراوس) التجاوز الجسدي في الواقعات الافتراضية. يَفترض هذا النموذج أن الجسد هو الواجهة التفاعُلية للافتراضي، لاعبًا دورًا حاسمًا في تقاطُعات العالَمَيْن الافتراضي والمادي. وهو بذلك يُعيد وضع الجسد في المركز.

النموذج المعرفي لـ «الواقع المزيج» جذاب لأنه يَرفض ثنائية التجسُّد/التجرُّد. إنه يرفض التضاد بين المجسَّد-الواقعي، وبين المُتجرِّد-المحاكاة، بمعاملة وسيلة النفاذ إلى العوالم الأخرى (الافتراضية) على أنها جوهرية في إعادة التفكير في الجسد. نحتاج إلى

رُؤية التشكيل الحالي للجسد البشري؛ جسد يجب أن «يَبني نظامًا تشغيليًّا ممدَّدًا، يؤدي وظائفه وراء بيولوجيا الجسد، ووراء الفضاء الموضعي الذي يَسكُنه» (ستيلارك ٢٠٠٢: ١٢٢).

ما أدعوه إعادة التجسُّد هو ببساطة «نظام تشغيلي ممدَّد»، نموذج معرفي لـ «واقع مزيج»؛ حيث تكون أنماط الإدراك ووسائله (المجسَّدة) — التي لا بد من تأكيد أنها مُشَكَّلة أيضًا على أساس اجتماعي — أهم من محتويات الفضاءات الإلكترونية وبيئات الواقع الافتراضي. يُعيدنا كلٌّ من إعادة التجسُّد والنشوء الاندماجي الإلكتروني إلى الجسد، ولكن الجسد المزود بالتكنولوجيات، الذي يُسهِّل تلاقيه مع التكنولوجيا الإدراك المضخَّم، ولكنه لا يرفض الجسد. نموذج إعادة التجسُّد أو «الواقع المزيج» لا يشطر الجسد والهُوية ما بين ذاتٍ مادية واقعية وذات افتراضية. ولكنه بدلًا من ذلك يختبر الافتراضي من خلال الواقعي، بقدْر ما يُعبِّر عن الواقعي–المادي من خلال الافتراضي. هذا هو التشكيل «التكراري» لهُوية الثقافات الإلكترونية.

أرى أن هذه الرؤية تعالج النموذج المعرفي القائم على تجاوز الجسد، وتميل به نحو الحفاظ على الجسد الشهواني، الاقتصادي، الثقافي الاجتماعي، حتى في الفضاء الإلكتروني. ولتوضيح هذا الموقع التكراري للجسد الذي جُعِل رقميًّا، تأمل مشروع الجينوم البشري؛ مشروع رسم خريطة للجينوم البشري بأكمله.

تُموِّل مشروع الجينوم البشري وزارةُ الطاقة في الحكومة الأمريكية. وأهدافه المعلنة هي تعريف الجينات التي تتراوح بين ٢٠ ألفًا و٢٥ ألفًا في الحمض النووي البشري، من أجل تحديد تسلسلات ثلاثة مليارات زوج من القواعد الكيميائية التي تشكِّل الحمض النووي البشري، وحفظ هذه المعلومات في قواعد بيانات.

الجسد هو هذا الالتقاء بين البشر وغير البشر/الآلة، بين المادي وغير المادي، في صورة مشخَّصة. ومع ذلك، فهذا التخزين في قواعد البيانات ليس الترجمة الصرف لجسد عضوي إلى أرقام وشفرة. فمِن الضروري الأخذ في الحسبان أن الأجساد ليست جذاذات معلومات محايدة: فهي تُصنَّف و«تُرمَّز» ثقافيًّا من حيث العِرق والطبقة والنوع. ولذا، فمشروع من قبيل مشروع الجينوم البشري، كما أشرت في موضع آخر (نايار ٢٠٠٦أ)، هو بمنزلة نوع من الاحتلال — الواقع أن خطاب مشروع الجينوم البشري (www.ornl.gov/sci/techresources/Human_Genome) يَستخدم تعبيرات البحث والاستكشاف والغزو المَجازية التي شكَّلت كلها لغة الاستعمار فيما مضى. «لم»

يكن الأمريكيون من أصل أفريقي مشمولين في المسح الجينومي للأعراق البشرية. ولم يحدث إلا بعد مطالب مُلِحَّة أن شُمِلت عينات من الحمض النَّووي من الأمريكيين الأفارقة أيضًا ضمن الجينوم «البشري» (وما زال السؤال هو: هل يدلُّ الاستبعاد الأوَّلي على اعتقاد بأن الأعراق الأفريقية «ليست» جزءًا من البشرية؟) إن مسألة التكوين الوراثي لَمَن هو ما سيُستخدَم أساسًا أو معيارًا، مسألة حاسمة؛ لأن الأبحاث الصحية والطبية ستتخذه نموذجًا. في مجالات مثل الصيدلة الوراثية (حيث ستُعَد الأدوية وفقًا للتكوين الوراثي)، لن تكون هناك أدوية مصمَّمة للبصمة الوراثية للأمريكيِّين من أصول أفريقية. ولذا، فالعقاقير التجارية المَبنية على أساس البصمات الوراثية لن تكون مصمَّمة من أجل الأمريكيِّين من أصل أفريقي، أو الأمريكيِّين من أصل مكسيكي. ذكر نورتون زيندر الذي رأس اللجنة الاستشارية لمشروع الجينوم البشري مَخاوف اجتماعية، مفادها أن «امتلاك نسخة من الجينوم البشري ربما يُوفِّر أسبابًا جديدة لا حصر لها للتمييز الوراثي من قِبَل أرباب العمل، وشركات التأمين؛ بل ربما يُوحي بإجراءات عنصرية شبيهة بالنازية» (موثَّق في ويلكي ١٩٩٣: ٧٧؛ وللاطلاع على نقد لمشروع الجينوم البشري، انظر أماني وكومب ٢٠٠٥؛ كروس ٢٠٠١؛ إف جاكسون ١٩٩٩، ٢٠٠١). ليست الأجسام المُخزَّنة في قواعد البيانات محض أرقام: إنها تمتلك «خصائص» يُمكن أن تؤدِّي في حال تجاهلها إلى تأثيرات مزعجة، بمعايير المجالات الأخلاقية والصحية والطبية. قد تختار الشركة التي تتحكَّم في قاعدة البيانات ألا تُدرَج فيها أجسادًا «أخرى» (أقلية، أو أمريكيِّين من أصل أفريقي). ولهذا فمن الأهمية بمكان وضع الجسد ضمن الشروط الإثنية والعِرقية والثقافية والمادية المحدَّدة حتى في الفضاء الإلكتروني.

(٤) هوية السايبورج والسياسات المتعلقة به

السؤال الرئيس في نظرية ما بعد البشرية (للاطلاع على نقد نموذجي، انظر بادمينجتون ٢٠٠٤) هو: هل نحن «جسد» أم «عقل»؟ الفاعل الديكارتي — المقسوم بين العقل والمادة — زادته تعقيدًا تكنولوجيات الواجهة التفاعلية الراهنة؛ التي يتصل فيها كلٌّ من المادة والعقل في كِيان «خارجي» يُمارس التفكير بمُفرَدِه (الكمبيوتر). إذا كان الجسد والعقل كلاهما يُعاد تشكيلهما بفعل التكنولوجيا، فأين «جوهر» البشر؟ أين البشر «الواقعي» في هذا العقل-الجسد المعدَّل، الذي صار رقميًّا، الموصول شبكيًّا؟ يُمكن إبداء ثلاث ملحوظات هنا.

أولًا: الرابطة البشرية–الآلية في حالة الفضاء الإلكتروني أو الكمبيوتر الشخصي «ليست» ثنائية بشري/غير بشري بسيطة. تنشأ «هُوية السايبورج» بالتحديد لأننا لا نحسُّ بهاتفنا المحمول أو الكمبيوتر الشخصي باعتباره كِيانًا مختلفًا. غير أننا نحسُّ بالكمبيوتر الشخصي، وبالفضاء الإلكتروني، وبفعل اتصالنا من خلال هاتف، على أنه امتداد لأجسادنا وذواتنا (هذا «أنا» أتحدَّث على الهاتف). ولذا فما لدينا هو سياق «واقع مزيج»، تندمج فيه الأجساد والفضاءات الافتراضية في كِيان مركَّب، يُكمِّل فيه كلٌّ منهما الآخر في علاقة تكافلية. هذه هي «الطوبوغرافيا النفسية» الجديدة (لبتون ١٩٩٨: ٩٨–٩٩؛ سللتزر ١٩٩٢: ١٩) للأجساد البشرية؛ حيث تجتاز الفضاءات النفسية والجغرافية الحدود الطبيعية والتكنولوجية، وحيث تَندمج الحالتان الداخلية والخارجية. هذه نفس، وجسد، وخبرة مضخَّمات، شُوِّشت فيها الحدود بين الفضاء الإلكتروني و«نفسي»، بين فضاء الاتصال والترفيه الناتج من هاتفي المحمول وبين حواسِّي.

ثانيًا، تبعًا لما سبق، تستند الهُوية في العصر ما بعد البشري أو تتحدَّد أبعادها «عبْر» أجساد عضوية وآلات غير عضوية، أجساد وأدوات، ذوات وكيانات إلكترونية. يفترض النموذج المعرفي لـ «الواقع المزيج» والنشوء الاندماجي الإلكتروني لما بعد البشر أن الهُوية لم تَعُد قارَّة في الجسد أو مقيدة به.

وأخيرًا، في اللحظة ذاتها التي تنسحب فيها الأجساد إلى الفضاء الإلكتروني وتَنعزِل عن المجتمعات وعن التفاعُل الاجتماعي (إلا من خلال الاتصالات الإلكترونية)، يُصبح الجسد الخاص أيضًا موصولًا أكثر من أي وقتٍ مضى. هذا التحرُّك المزدوج من التخصيص/الاختفاء والتعميم/الاتصال هو مَلمَح مُميِّز للعصر الرقمي.

الهُويات الإلكترونية — عودة إلى الفرضية الأساسية لهذا الكتاب — مُرتبطة ارتباطًا تكراريًّا بما هو واقعي. ولا يحبذ نموذج «الواقع المزيج» واقعًا على آخر، ولكنه يفترض أن النفاذ إلى أحد أشكال الواقع دائمًا ما يمرُّ عبْر وساطة الآخر.

لا تضمن الذاتية الإلكترونية زوال الهُويات المستندة إلى العِرق أو الجنس أو النوع في العالَم المادي، فالحركات الرجعية، مثل النازية الجديدة، أو التنظيمات العنصرية، مثل التحالف القومي، تنقل أيديولوجياتها من العالَم المادي إلى الفضاء الإلكتروني. وجدت كارين باسيت (١٩٩٧) مثلًا أنه حتى في المدن الافتراضية، بقي أداء النوع على الإنترنت وفيًّا لمعايير النوع، وأظهر درجة ملموسة من الامتثال للأفكار السائدة بشأن الجسد.

من وجهة نظر النساء والأقليات التي سعت إلى حقوق وامتيازات على أساس أجسادها، تجاوُز الجسد نقمة أكثر منه نعمة، للسبب البسيط الذي هو أن الجسد المادي من وجهة نظر هؤلاء هو جسد «سياسي»؛ حيث يُبنى على أساس اللون، والقدرة، والهُوية المميزة، والهُوية الإثنية للجسد المادي، ما يُتاح للفرد من رفاه اجتماعية وتوظيف وخدمات طبية وحقوق تصويت ومواطَنة. فلا تكون «المواطَنة الافتراضية» مُمكنة من دون جسد مادي.

كذلك، ربما يَتجاوز التفاعل على الإنترنت مؤقتًا الهُويات «الواقعية» والأجساد، لكن، كما أظهرت دراسات الاتصالات التي تتمُّ بوساطة الكمبيوتر، وشبكة يوزنت (بولدر ٢٠٠٧؛ بوركالتر ١٩٩٩)، «يستخدم الناس خبرات حياتهم الواقعية لفهْم خبراتهم على الإنترنت وتقييمها والاستجابة لها.» يعمل التفاعل على الإنترنت — الذي يَتنكَّر فيه الناس من حيث هُوياتهم القائمة على النوع، أو العِرق، أو الجنس — في أغلب الأحيان بطريقة يشعر معها المُستخدِمون بالخديعة حينما يكتشفون التنكُّر، أن الناس ليسوا كما كانوا يدَّعون.

بما أنه يُمكننا الآن أن نخلص إلى أنه (١) لا يمكن التعامل مع الثقافة الإلكترونية على أنها كِيان مستقل، مجرَّد من أي صلة بما هو «واقعي». (٢) أننا نعيش في مجتمع سايبورجي، يبدو منطقيًّا أن تكون بنا حاجة إلى رؤية كيف يُؤثِّر التحوُّل إلى سايبورجات في الهُويات وفي السياسة في العالَم الاجتماعي المادي. وذلك أن علاقتنا بنوع أو بآخر من الآلات — من التليفزيون إلى الكمبيوتر — تُغيِّر أداءنا في المجتمع. كثير من الأفراد، يُؤثِّر تعديل الجسد والأجهزة التعويضية والتدخلات الجراحية على نوعية أدائهم، ويُقرِّر أمور توظيفهم، ومكان سكناهم، وحياتهم الاجتماعية.

إن موضوع السياسة هو الهُويات «المجسَّدة» في المقام الأول. والهُويات ليست متأصلة، ولكنها اجتماعية. ليست الهُويات كِيانات مستقرة، ولكنها متنقِّلة ومتغيرة وقابلة لإعادة الاصطفاف بانتظام، ويُحدَّد موقعها في السياقات المتعددة للنوع الاجتماعي والعِرْق والإثنية والانتماء الجنسي. الهُوية دائمًا ممارسة اجتماعية، تُشكِّلها الممارسات الاجتماعية الأخرى. ولذا، فطبيعة الهُويات المستمدة من خلال التحوُّل إلى سايبورجات هي عامل حاسم في تحديد (أو توقُّع) نوع السياسة الممكنة. في هذا الجزء الأخير، سأفحص مجموعة منتقاة من الهُويات الجسدية في العصر ما بعد البشري.

غالبًا ما يؤدي التقدُّم في السن إلى اختلاف في إيقاع الحياة، والاتصالات، والقابلية للاجتماع، والتفاعُل المجتمعي. ويشيع الوهن، والمرض، والإعاقة بين الأجساد المسنَّة. ومع الأشكال الجديدة من الكمبيوترات والاتصالية بالفضاء الإلكتروني، يستطيع الأفراد بالحد الأدنى من الحراك الحسي أن يتواصَلوا. تستطيع الحواس والأطراف المُضخَّمة مثلًا، أن تُحسِّن قدرات الفرد على الحركة والاتصال؛ حيث يتوسَّط الكمبيوتر، والبرامج، والشبكات ما بين الجسد (الأبطأ والأضعف) وبين العالَم. تُمكِّن التكنولوجيا الأجساد المعاقة من الاضطلاع بالمَهام المعتادة، «وكذلك» تساعدهم على الإفلات من الجسد (في عوالم افتراضية). ولذا، ففي حالة الشيخوخة والهُوية، نحتاج أن نرى السايبورجات باعتبار أنها تعمل على مستويَين: «استرجاعي» حيث يُمكن تسهيل الوظائف والأفعال الأساسية، و«امتدادي» حيث يمكن الإفلات من الجسد المُسِن الأبطأ في عوالم افتراضية. في حالة المسنين، يتيح التحوُّل إلى سايبورجات منزلة مختلفة من الهُوية نفسها.

«جُرِّمت» أنواع معينة من السايبورجات في عصر الثقافة الإلكترونية. يُصوَّر جسد مخترق الكمبيوتر، مثلًا، على أنه مترهل، ونهم للخمول والأغذية القليلة الفائدة، ويُعامَل على أنه محاكاة ساخرة للشكل البشري في الثقافة الشعبية (انظر دي توماس ٢٠٠٢). وغالبًا ما تشي هذه الشاكلة من تمثيلات الطلاب الدءوبين أو مخترقي الكمبيوتر بأن سماتهم الجسدية يمكن عزوها لهوسهم بالفضاء الإلكتروني، بدلًا من المجتمع البشري؛ لهيئتهم الهامدة (مسترخين في المقعد أمام كمبيوتراتهم الشخصية) بدلًا من النشاط الجسدي الحاد؛ والاتصال من خلال البريد الإلكتروني والنصوص فقط، بدلًا من التواصُل وجهًا لوجه. إنهم أفراد يفتقرون للسيطرة على أجسادهم (لبتون ١٩٩٨: ١٠٢–١٠٣).

تسبَّبت الأدوار المتغيرة للرجال والنساء في الأُسَر، واستخدام وسائل الإعلام بقدْر مُتزايد في الحياة المنزلية، في تشكيلات جديدة للفضاء المنزلي. فالبشر المعدَّلون الذين اكتسبوا هُويات جديدة كاملة من خلال جراحة جنسية على سبيل المثال (الرجال والنساء الذين أُجريت لهم عمليات جراحية للتحوُّل إلى النوع المقابل) يُشكِّلون سايبورجات. ومع تكنولوجيات التلقيح بالمساعدة، والاستنساخ، والتبنِّي العابر للقوميات، أصبح مفهوم الأسرة ذاته، باعتبارها تفرُّعًا من شجرة عائلة من خلال الإنجاب الجنسي، بحاجة إلى إعادة نظر. وكما أوضح كريس جراي، تُثير مثل هذه التكنولوجيات التساؤل بشأن العلاقات (الجنسية) الزواجية، والقرابية (القائمة على الدم) التي طالَما عرَّفت الأسر تقليديًّا (٢٠٠١: ١٤٤).

تُثير هذه التكنولوجيات أسئلة مهمة بشأن الأطفال والأبوة والأمومة؛ ومِن ثَمَّ بشأن الأُسَر:

- هل يَملك «أخ» مُستنسخ أو طفل «مخلَّق» لغرض حصد الخلايا الجذعية دورًا أو مركزًا مختلفًا في الأسرة؟
- هل يكتسب طفل مصنوع في المعمل لأبٍ مثليٍّ أو أم مِثلية أو زوج من المتحوِّلين جنسيًّا تكافؤًا مختلفًا؟
- هل يُشكِّل «أسرةً» زوجان مثليان أو مثليتان، «وظيفتهما» الإنجابية رهينة بالتكنولوجيا وتُؤدَّى بوساطتها؟
- هل تكون العلاقة الأسرية دائمًا علاقة جنسَين مُتغايرين فقط (بتلر ٢٠٠٢)؟

من الواضح أن الأُسَر تعتمد على وساطة التكنولوجيا باطراد، سواء في ذلك الفضاء الداخلي للبيت، أو الاتصالات بين أعضاء الأسرة، أو الوظائف الإنجابية.

يُنتِج الفضاءَ الإلكتروني آلافُ العمال عبْر العالم، الذين غالبًا ما يكونون من ذوي الأجور المُنخفضة، والفرص القليلة للتمتُّع بالحريات أو الانتفاع بالهُويات السائلة التي يُوفِّرها الفضاء الإلكتروني. وقد أدَّى العمل في مجال الرد على العُملاء أو التعهيد، الذي يعتمد على كثير من المعاملات الاقتصادية الإلكترونية وغيرها ويُوجِّهها، إلى تغيير الساعات البيولوجية للأجساد العاملة في آسيا، وجداولهما الزمنية. وأخيرًا، يكتسب العمل المعلوماتي قيمة أعلى من قيمة العمل اليدوي في اقتصاد المعرفة. الانقسام الرقمي هو انقسام حقيقي، وكما يُشير كاستلز (١٩٨٩، ٢٠٠٠) في بحثه بشأن المجتمع المعلوماتي، فإن الثقافات المعلوماتية القائمة على التكنولوجيا تؤثِّر الآن في طريقة تداول السلطة الاقتصادية والسياسية.

بتعبير جريج داوني (٢٠٠٢)، العاملون في مجال الإنترنت هم مُخلِّقو التكنولوجيا (الرقمية)، ولكنهم هم أنفسهم تكنولوجيات. و«الاقتصاد الرقمي» مؤسَّس على عمل التكنولوجيات الجديدة، و«العمال الرقميِّين» (باربروك ١٩٩٧). حتى المُستهلكون الذين يُسهمون في توسُّع الاقتصاد الرقمي وتطوُّره يؤدُّون «عملًا ثقافيًّا»، مثالًا لما تُسمِّيه تيزيانا تيرانوفا «الجهد المجاني»، «استهلاك الثقافة الواعي [الذي] يُترجَم إلى أنشطة إنتاجية تُمارَس عن طيب خاطر، وتُستَغل بلا خجل في الوقت ذاته» (٢٠٠٠: ٣٧). حتى المُمارسات الثقافية الفرعية — «نابتسر»، والتنقيحات التي يُطوِّرها اللاعبون — تُستوعَب

داخل ممارسات الأعمال التجارية الرأسمالية، مبيِّنة بذلك كيف يرتبط «العمل» الثقافي المتولَّى، باعتباره استهلاكًا أو أنشطة تطوعية، مع «الاقتصاد الرقمي». تُشكِّل الأنشطة من قبيل الرأي العام، وتثبيت المعايير الفنية الثقافية، والأزياء، والذوق التي تُساعد «الاقتصاد الرقمي» «جهدًا غير مادي» (موريتسيو لازاراتو ١٩٩٦، في يتيرانوفا ٢٠٠٠: ٤٠–٤١)، لكنها مع ذلك هي جهد الأجساد والناس الواقعيين.

تعيد خرافة التجاوز الجسدي تأسيس الأيديولوجية الأقدم التي تُصَوَّر فيها الطبقة الغربية/العليا على أنها عقلٌ خالص، والطبقة العاملة/المهاجرون من العالم الثالث على أنها مادة. والنموذج المعرفي للواقع الافتراضي، أو التجاوز الجسدي، هو خليط من الافتراضي والمادي، ولا يُمكن نقد الفضاء الإلكتروني دون فهْم هذا البعد. فالعوالم الافتراضية للمال، والتكنولوجيا العالية، والحكم الإلكتروني، والأسلحة المُعقَّدة العالَمية، راسخة في المواد، والعمل، والأجساد، ومُستمَدة منها، ومصانة من قبلها، ومعتمدة عليها، في علاقة تكافُلية. حتى مع الأجساد الناشئة المندمجة الإلكترونية، ستَستلزم السياسة والرفاه والحقوق جسدًا ماديًّا.

وبذا، تتداخَل الصناعة الثقافية مع صناعة برامج الكمبيوتر وغيرها من الصناعات، ولو لم يُعترَف بـ «عمل» العامِلين في مجال الثقافة والمعرفة. تضع هذه الرابطة الثقافة الإلكترونية في السياق الواقعي والمادي مرة أخرى. هل يسهم مثل هؤلاء العمال الثقافيون في «العمل»؟ وهل يَملكون السيطرة على ما «يُنتجون» في فعلهم الاستهلاكي المحض؟

كانت للثقافة الإلكترونية، مثل التطوُّر التكنولوجي كله، صلةٌ بالحرب. الإنترنت نفسه بدأ حياته، باعتباره نوعًا من النجاة مُصمَّمًا من قِبَل وزارة الدفاع الأمريكية في حال وقوع حرب. بدأت خبرة مُشاهَدة الحرب عبْر أعيُن الكاميرات «في الموقع» مع حرب الخليج. وتسعى تطورات التكنولوجيات النانوية إلى «تحسين» جسد الجندي بأجهزة محاكاة الطيران (واقع افتراضي بالأساس)، لقياس إجهاد الطيار، وتقديم النصح من خلال الشاشات على الطائرة، ولضبط السلوك وتحسين الكفاءة من خلال الزرعات. والمحارب اليوم «محارب سايبورجي» (جراي ١٩٩٧). تستطيع الأسلحة النانوية الذكية الموجهة من بُعد، والمحاربون الروبوتيون أن تكون آلات قتل ممتازة؛ لأنها لا تشتمل على أجساد بشرية على جانب القوات المهاجِمة. وثمة نوع من الصراع ظاهر الآن: حرب المعلومات. وحرب المعلومات عادة صراع خالٍ من الدماء، يَشتمِل على الاختراق وشن الهجمات على الشبكات وقواعد البيانات الحيوية. ومع ذلك فقد تجاوز الاختراق اختراق الدعاية إلى

عالَم «الإرهاب» الإلكتروني (انظر الفصل الرابع)؛ حيث يمكن لهجوم يبدأ بوصفه حرب معلومات أن يتسبب في ضرر واقعي/مادي بالغ وفي الموت (الأساس الذي قام عليه أحدث فيلم من سلسلة «موتٌ قاسٍ» (داي هارد) للممثل بروس ويليز، وهو «موتٌ قاسٍ الجزء الرابع» (داي هارد ٤)).

(٤-١) المواطَنة

تؤسَّس المواطنة على موافَقة الفرد على أن يُحكَم. ويتضمن هذا أن أي فردٍ يجب أن يكون «قادرًا» على صنع قرارات رشيدة؛ حيث يعتمد القرار الرشيد على «المعرفة» المؤدية إلى الموافقة «الواعية». وتدور مسألة المواطَنة أو الحقوق السياسية حول الأفراد «المُتجسِّدين».[٢] فالحقوق، والامتيازات، والواجبات مرتكزة دائمًا على الجسد؛ تمامًا كالعنصرية، والتحيُّز على أساس الجنس، وغيرها من تلك الخطابات التي تنتهك، أول ما تنتهك، الجسد.

تخسر الدولة، الضامن للمواطنة، سلطاتها باضطراد لصالح الشركات والوكالات والقرارات عابرة القومية. لكن المواطَنة تُمنَح بسلطان الدولة، وغياب الدولة يدلُّ على خلل معيَّن في الآلة السياسية.

فيما يخص الفرد، هل تُمثله قاعدة بيانات عن حياته، وشخصيته، وأحبته؟ هل يكون السايبورج، الذي يُشغِّل عقلَه، ولو جزئيًّا، برنامج كمبيوتر، فردًا بالمعنى الكامل للكلمة؟ هل يُشكِّل ذكاءٌ مجرَّد من الجسد على غرار ما يرى في السايبربنك فردًا؟

وأخيرًا، إذا كانت الديمقراطية والحكم مؤسَّسيْن على الموافقة الواعية من قِبَل الأفراد، فلا بد أن تكون قاعدة البيانات والمعلومات التي تحتوي عليها متاحتَيْن للجميع. مَن يتحكَّم في قاعدة البيانات هذه: الدولة، أم شركة؟ هل الوصول إلى التكنولوجيا الجديدة والمعرفة بها أو التحكُّم بها أصبح على المشاع عبْر الطبقات الاجتماعية؟ أم إنها تَبقى تحت سيطرة قلة؟ هل تُنتِج العلوم التكنولوجية المعاصرة أشكالًا جديدة من العنصرية أو لحظات التمييز التي يَفقد فيها المواطنون الأمريكيون من أصل أفريقي أو الأقليات السيطرة على قاعدة البيانات التي تُحوِّل أجسادهم إلى معلومات لصالح الشركات الخاصة (نايار ٢٠٠٦أ)؟

إذا كان «الفرد» يُعرَّف ويُحدَّد بامتلاك الفاعلية (قدرة المرء على تحديد مسار أفعاله) فإن جزءًا من فاعليتنا، تُسهِّله، بل تؤثِّر فيه الآلات غير العضوية في هذا الزمن.

كيف يُفترَض تعريف المواطَنة وحسْمها في حالة السايبورج وفي حالات تتكرَّر كثيرًا وتستقر فيها السلطة في منظمات خارج الدولة القومية؟

المطلوب الآن هو تعريف جديد للفرد وللمواطَنة.

في عصر الفضاءات المتحوِّلة والمواقع المكانية المتعدِّدة والمتغيرات، يصبح جوهر فكرة المواطَنة، باعتبارها مرتبطة بالدولة الإقليمية، بلا دلالة. وبناءً على فرضية أن الفضاء الإلكتروني مرتبط ارتباطًا تكراريًّا بالأوضاع المادية، والممارسات السياسية، والأجساد الجسمانية، يُمكننا أن نعيد النظر في مفهوم المواطَنة.

وبالتزامن مع ذلك، فإن الحقوق ذات الطابع المحلي مُتضمَّنة في خطابات أوسع وحركات عالَمية من أجل حقوق الإنسان. فالمطالب والاستحقاقات التي كانت فيما مضى من سمات المواطَنة تُصنَع الآن فيما وراء الدولة. تشارك الجماعات السكانية المهاجرة في هذه المطالب بالحقوق (التي يُرمَز لها الآن بمطالب من أجل حقوق «الإنسان»). برامج للعمال المهاجرين لا حدود لها، وأوضاع السوق التي لا حدود لها، وتدفُّقات رأس المال كلها تَمنح العمال مكانةً مختلفةً — الذين يَزعم النُّقَّاد أنهم يملكون حقوقًا مدنية محدودة حتى إن لم يكونوا مواطنين (سويسال ١٩٩٤). في مقولة إيوا أونج (١٩٩٩) الشهيرة، المُرونة والهجرة وتغييرات المكان هي سمات مفضَّلة على الاستقرار، وتؤدِّي إلى ما يُسمَّى «المواطنة المرنة». وبناءً على مفهوم «المواطنة المرنة» هذا، يَقترح أونج (٢٠٠٦) أنه في نظريات الحكم النيوليبرالية التي ظهرت في سياق الرأسمالية العالَمية والثقافة التي تُهيمِن عليها تكنولوجيات المعلومات والاتصالات، لم تَعُد الحكومات مُهتمَّةً بحكم كل فرد. تلقي هذه النظرية النيوليبرالية عبء التنمية والأمن والفاعلية على الفرد، فالأفراد المُبادِرون ذاتيًّا، والمسئولون ذاتيًّا — الذين يتَّسمُون أيضًا بالمرونة والحركة والإنتاجية الاقتصادية — هم المُواطِنون الحقيقيون. وكان انسحاب الدولة المُتزايد من آليات الرفاه المصمَّمة كي تَفي باحتياجات جميع الأفراد يُوحي بأن نظرية أونج صحيحة (أونج ٢٠٠٦: ٥٠٢). في سياق كهذا، يصبح الفضاء الإلكتروني، كما يفترض أونج، هو الفضاء الذي يُمارَس فيه النشاط السياسي ونشاط المواطنة.

يُسهِّل الإنترنت شكلًا معينًا من أشكال «المواطنة المرنة»: «مواطَنة ثقافية». تَعني المواطنة الثقافية استخدام الأدوات والممارسات الثقافية لتعريف وتنظيم العلاقة بالدولة. ومن وجهة نظر بعض المفكِّرين، هذه العلاقة هي علاقة إخضاع (تي ميلر ١٩٩٣). ومع ذلك، فالعلاقة بين المواطن والدولة، حتى وهي خاضعة للتنظيم، ليست شمولية بالكامل أبدًا، وليسَت كذلك على وجه الخصوص في المَجالات الثقافية (فيسك ١٩٨٩؛ هيرمس ٢٠٠٦: ٣٠٢). وانتشار وسائل الإعلام الجماهيرية واستهلاكها هما المجال الذي يُحَس فيه العصر الرقمي بطرق فعالة للغاية.

تُساعد وسائل الإعلام الجماهيرية، ومنها صنوف المسلسلات الاجتماعية المبتذلة، والتقارير الإخبارية، في نشر الأفكار وبناء المجتمعات؛ فهي تبني الهُويات، وتخلق الاختلافات وتُزيلها، وتُساعد الروابط العاطفية. في عصر الترفيه الشعبي على الإنترنت، تحدث «الموافقة الواعية» من المواطنين على مُستوًى مختلف كليًّا. يُمكن الآن الحصول على معرفة أكبر بالأنشطة والخبرات والهُويات والاختلافات. والشاشة هي «فضاء الظهور» (سيلفرستون ٢٠٠٧)، الذي يُصبح فيه «الآخر» مرئيًّا لنا. ولذا، فالوسائط تبني وتوسِّع مخيلتنا؛ حيث يُصبِح المكان الآخر والشخص الآخر أيضًا «هنا». يُتيح هذا مواطَنة ثقافية يزداد فيها نشر الهُويات والخبرات سهولة.

ما يمكننا افتراضه، متبعين هيرمس، هو أننا ربما لا نكون بصدد خلق مواطنين جدد، بقدْر ما أننا نصنع «أشكالًا جديدة من ممارسة المواطنة» من خلال مشاركة أكبر في «المواجهات» والممارسات الثقافية. يتلقَّى المواطنون الذين أصبحوا سايبورجات — أولئك المُتميزون بالقدرة على الاتصال — الأخبار، والترفيه، والمعلومات على مدار اليوم، وأثناء تنقُّلهم، في أي مكان في العالم. الشبكات والمجتمعات منثورة عبْر العالم، وأنشطتها متاحة لأعضائها طوال الوقت عبْر الشبكة العنكبوتية العالمية. ويؤدِّي هذا إلى مرتبة ونوعية مُختلفتَيْن من «الموافقة الواعية» من جانب مواطنيها. وبهذا المعنى لـ «المدينة الوسائطية» الجديدة، التي يستطيع فيها «الآخر» في أبو غريب أو في البوسنة استمالة الشعوب والمجتمعات عبْر العالم، تُشكَّل مواطَنة ثقافية.

هذه الشاكلة من المواطَنة الثقافية تدور أيضًا حول مجتمعات سكانية عابرة القومية ومُعتمدة على الوسائط على نحوٍ مُتزايد. فمجتمعات الجاليات أو المهاجرين تستبقي «ارتباطاتها» المزدوجة عبْر الإنترنت، والبريد الإلكتروني، والبِنية التحتية لوسائل الاتصالات. ما يحدث أيضًا هو ترتيب تعدُّدي لمواقع الهُوية الوطنية والثقافية عبْر العالم؛ حيث يتصل المهاجرون من دولة مثل الهند بالهنود في أرجاء العالَم الأول، ومن ثَمَّ يَنشرون نوعًا من «الهَنْوَدة» عالميًّا (لدراسة عن هذا الشأن انظر مجلة «جلوبال نتوركس»، المجلد السادس، العدد الثاني (٢٠٠٦)).

ومع ذلك، حتى ونحن نُقدِّر الاحتمالات التي تخص المواطنين الذين أضحوا سايبورجات، فلا بد من أن ننتبه للجانب الآخر من المواطَنة الإلكترونية. هل ينطبق التحوُّل إلى سايبورجات على كل فئات المجتمعات السكانية في العالم؟ كشفت دراسات

«الإنترنت العربية» على سبيل المثال عن الانقسامات المتأصلة داخل ثقافات الإنترنت (انظر وورف وفينسنت ٢٠٠٧). هل سيعطي العالم ثماره للمحظوظين تكنولوجيًّا ويهمل المحرومين تكنولوجيًّا؟ هل ستكسب الأقليات الإثنية أيضًا — أو تستلزم — مواطَنة سايبورجية؟ ليس هذان السؤالان بخصوص التكنولوجيا، ولكنهما معنيَّان، على خلاف ذلك، بالاقتصاد السياسي والثقافة.

يُمكن أن تصبح التكنولوجيات المتقدمة «تمييزية»، باستبعادها أقسامًا كبيرة من الناس من منافع الدواء والرفاه والحقوق السياسية. قد تختار الهيئات والمنظمات التي تتحكَّم في قواعد البيانات أن تنحاز إلى أجساد الأقلية، كما سبقت مناقشته. أما الأجساد ما بعد البشرية، التي لا يقدر على اكتسابها إلا الأثرياء، فتُثير خطر خلق نوع جديد من العزل. ليست الأجساد الإلكترونية محض أجساد معلوماتية (عودة إلى مقولة يوجين ثاكر المقتبسة فيما سبق): فهم يحتفظون بمُكوِّن كبير من المادة العضوية. ولذا فالتحوُّل إلى سايبورج، والتلاعب الوراثي لا يختصان فقط بترجمة الأجساد إلى معلومات، ولكن لهما تداعيات قاسية على الأجساد المادية. نحتاج إلى التمسُّك بهذا الفكر باعتباره تصحيحًا ضروريًّا للروايات المتحمسة للثقافات الإلكترونية.

هوامش

(١) فصَّلتُ، في موضع سابق، الأشكالَ المتنوعة من الأجسام ما بعد البشرية في سرد ويليام جيبسون التخيُّلي (ناريار ٢٠٠٨ب).

(٢) يقترح كريس هابلز جراي لهذا «ميثاق حقوق» جديدًا للولايات المتحدة؛ حيث إن «الشركات التجارية والبيروقراطيات الأخرى ليست مواطنين أو أفرادًا، ولن تكون كذلك أبدًا» (٢٠٠١: ٢٧).

الفصل الرابع

الثقافات الفرعية

خطة الفصل

- المدوَّنات
- كاميرات الويب والنساء
- الجريمة الإلكترونية والاختراق
- وسائل الإعلام التكتيكية، والنشاط الاختراقي، والإرهاب الإلكتروني:
  - وسائل الإعلام التكتيكية وحرب المعلومات
  - النشاط الاختراقي
  - الإرهاب الإلكتروني
- المعجبون ومجتمعات المعجبين:
  - الفرد والمجتمع
  - الفضاء المعلوماتي
  - الخاص والعام
  - ظاهرة الإعجاب والسياسة:

    النزعة الاستهلاكية

    الهُوية

    الفاعلية

- الكراهية الإلكترونية
- النسوية الإلكترونية:

  - السايبربنك النسوي
  - الفن النسوي الإلكتروني

تسعى الطبقات والجماعات المسيطرة، في كل عصر، إلى التحكُّم في التكنولوجيا من أجل تعزيز مصالحها. ومع ذلك، تُطوِّع الجماعات الخاضعة والمهمَّشة أيضًا التكنولوجيا لأغراض المقاومة السياسية والتخريب. لا يشذ الإنترنت وتكنولوجيات الاتصالات الجديدة عن ذلك؛ فقد ازدهرت ممارسات الثقافات الفرعية في الفضاء الإلكتروني.

الثقافة الفرعية، كما تُعرِّفها سارة ثورنتون، هي ثقافة «خاضعة، أو مرءوسة، أو مغمورة» (١٩٩٧: ١). في كثير من الأحيان تكون الثقافات الفرعية — ولكن ليس دائمًا؛ حيث يمكن أن يكون هناك تَشكيلٌ «داخل» مجتمع سائد (مثل الساحات الخاصة باتباع ثقافة القوط داخل ثقافة جماعة «البانك») — خاصة بالجماعات المهمَّشة، أو المقموعة، أو المحظورة التي تتشارك أيديولوجية أو ممارسات ثقافية مشتركة. جماعة «البانك»، كما بيَّن بحث ديك هيبديج (١٩٧٩)، هي أفضل مثال للثقافة الفرعية؛ حيث كانت ملابس جماعة «البانك» وموسيقاهم وتوجُّهاتهم في تناقض حاد مع ثقافات التيار السائد المتمثلة بالأوبرا، واللباس الرسمي، والفنون المَتحفية. وغالبًا ما تستفز الممارسات الثقافية الفرعية مخاوف أخلاقية وهواجس، وحتى إجراءات قمعية من جانب الثقافات السائدة والدولة؛ إذ يُنظَر إليها على أنها هدَّامة، ومعادية للمجتمع، وضارة. وأخيرًا فإن العضوية والاعتراف المتبادَل بين الأقران في الجماعات الثقافية الفرعية يُشكِّلان ضامنًا للهُوية.

الثقافات الفرعية هي جماعات اجتماعية تمتلك أو تنشر أشكالًا وسمات ثقافية محدَّدة؛ حيث تُستخدَم هذه الأشكال/السمات للأغراض السياسية لمعارضة الثقافة المُتفوقة أو المسيطرة.

الثقافة الفرعية

هي في العادة مجموعة من الممارسات التي تحدث على هوامش الثقافة السائدة، وفي مواجهتها، على نحوٍ مُتكرِّر. وقد تتخذ هذه الثقافات شكل أفكار سياسية، أو أزياء، أو أذواق موسيقية معينة. الثقافات الفرعية تشكيلات ثقافية غير رسمية، تسعى إلى الإفلات من قوة الدولة أو المؤسسة

أو هدمها، عادة من خلال استخدام تكنولوجيات مماثلة. ومع مجيء تكنولوجيات المعلومات والاتصالات، أخذت الثقافات الفرعية تعنى بالحيوات والمجتمعات على الإنترنت التي تعمل على كسر قبضة المؤسَّسة على المعلومات، وبرامج الكمبيوتر، والمعاني الثقافية.

يدعم الفضاء الإلكتروني وجود — بل انتشار — الثقافات الفرعية، والثقافات المضادة، والحركات الثقافية المُتطرفة سياسيًّا. والثقافات الإلكترونية هي استخدام مختلف لتكنولوجيات المعلومات والاتصالات الجديدة، لأغراض تدركها الدولة والمجتمع ويُصنفانها على أنها غير مشروعة أو معادية للمجتمع.

الثقافات الشبكية الإلكترونية هي من حيث الأساس مجموعة من المُمارسات «الاجتماعية» التي تستخدم الكمبيوترات والتكنولوجيا الرقمية؛ حيث تُصبح الشبكات والكمبيوترات والتكنولوجيات ما يفعله الناس بها — الأغراض التي يستخدمونها من أجلها، والعواقب وأنماط الاستخدام، وما إلى ذلك. ويعني هذا أننا نحتاج إلى إعادة النظر في التكنولوجيا بوصفِها تكنولوجيا في حالة فعل، تتخذ شكل استخدام الناس لها، وهيئته ووظيفته: «شرعي»، أو هدام، أو «إرهابي»، أو تحرُّري. علاوة على ذلك، فالتعامل مع تكنولوجيات المعلومات باعتبارها نظام ممارسات اجتماعية يساعدنا أيضًا على رؤية كيف أن تصنيفات من قبيل الاستخدام الإجرامي الإلكتروني، أو الاختراقي، أو «الهدام»، أو الاستخدام «الشرعي»، هي تصنيفات «مَبنية اجتماعيًّا». ويعني هذا أن ما هو «إجرامي» هو صِنف اجتماعي؛ حيث لا تكون الطبيعة الإجرامية لفعل اجتماعيٍّ ما كامنة في الفعل، ولكنَّها تُنسَب إليه بموجب الأعراف والقانون والثقافة.

غالبًا ما تكون الاستخدامات الثقافية الفرعية للتكنولوجيات خارج نطاق رؤية الشركات والحكومات، وغالبًا ما تكون مُفتقرة للتنظيم، ويكون موضعها على هامش استخدام التيار السائد لهذه التكنولوجيات. ما أُسمِّيه «ثقافات فرعية» يُوسِّع النطاق الدلالي للكلمة بقدْر مُهم ليشمل الممارسات الاجتماعية التي لا تكون مضادة للثقافة السائدة وحسب، ولكنها تُعَد أيضًا غير شرعية ومُهدِّدة. وقد تستخدم ما يُسمَّى «وسائل الإعلام البديلة»، وهي وسائط «منتجة خارج قوى اقتصاديات السوق والدولة»، من قبيل تلك التي تستخدمها جماعات الاحتجاج، والمنشقون السياسيون، وحتى المُعجَبون (أتون ٢٠٠٤: ٣). أو ربما تستخدم وسائط «التيار السائد» لأغراضها، ومن ثَمَّ تقلب أجندة هذا

التيار الدولانية القائمة على السوق (ومع ذلك، فمِن الشائع أيضًا أن نرى تحوُّلَ ما كان ثقافيًّا فرعيًّا في وقتٍ ما إلى ظاهرة اعتيادية).

ومن ثَمَّ، تكون الجريمة الإلكترونية — التي تَتراوح بين خطاب الكراهية والاحتيال باستخدام البطاقات الائتمانية — هي أيضًا ممارسة ثقافية فرعية؛ حيث تُطوَّع التكنولوجيا السائدة لغايات تَعُدُّها الحكومات، والمجتمع، وبنى رأسمالية الشركات مَحظورةً. وبينما قد يبدو أن هذا التوسيع للمُصطلَح يُعامل الجريمة والممارسة «الثقافية» الهدامة وكأنهما مُتماثلتان، فأنا أعتقد أنه مُبرَّر؛ لأن كلًّا من «الجريمة» و«الممارسة الثقافية الهدامة» هما فئتان مَبنيتان اجتماعيًّا. فالمُمارَسات الثقافية في مناطق وثقافات مختلفة، غالبًا ما تبدو للآخرين محيرةً ومُثيرةً للاعتراض؛ ولذا تُعرِّض نفسها للتدخل السياسي — حملات حقوق الإنسان، وحركات الإصلاح الاجتماعي خلال التاريخ أمثلة لذلك — لأنَّ الاختلاف السياسي يُترجَم عادة إلى فعلٍ سياسي.

تَجتذب المجتمعات السرية والتنظيمات الهامشية التي تحظى بحضور على الإنترنت عضوية أكبر عبْر إقليم جغرافي أوسع؛ حيث يسهل بثُّ الدعاية وتبادلُ المعلومات اللذان تعتمد عليهما نظرياتها التآمرية، ومعتقداتها المذهبية، وممارساتها الثقافية بسهولة أكبر. من أمثلة ذلك أن المعسكر الكبير لفرسان المعبد في الولايات المتحدة (www.knightstemplar.org/) — وهي جماعة ثقافية فرعية ذاع صيتها بعد نشر رواية دان براون «شفرة دافنشي» (٢٠٠٣) — تتشاطر الفضاء مع الاستخبارات المركزية الأمريكية (بما أن الاستخبارات المركزية الأمريكية هي «خدمة سرية») على موقع (www.theinsider.org/resources/orgs/)، وهو موقع إلكتروني يُقدِّم معلومات عن المجتمعات السرية. وأُغلِق معهد التفاؤليِّين العِلميين في عام ٢٠٠٦، على الرغم من أن مواده ظلَّت متاحة على الإنترنت (www.extropy.org) وقت تأليف هذا الكتاب. وتمَّ تعريف إيمانه بفيزياء البرودة والحياة ما بعد البشرية بصراحة باعتبارها ثقافة فرعية على موقع project.cyberpunk.ru/idb/extropians.html.

تشمل أشكال الثقافات الفرعية الجمعية — خصوصًا في بلد تشرع فيه تكنولوجيات المعلومات والاتصالات في تغيير الحياة الاجتماعية — الاحتجاجات المناهضة للدولة، وجماعات النشطاء. وتُشكِّل الحركة المناهضة للسدود في الهند، نارمادا باشاو أندولان، أحد أشكال هذه الثقافات الفرعية. تُعرِّف حركة أصدقاء نهر نارمادا (مستضافة على موقع www.narmada.org ولكنَّها ليست جزءًا من نارمادا باشاو أندولان) نفسها بأنها «ائتلاف دولي من منظَّمات وأفراد (من أصول هندية غالبًا)».

من الأمور الأساسية لهذا المشروع الثقافي الفرعي مجموعة أشكال التنمية البديلة. تُشكِّل التقارير، والدراسات العلمية، والآراء، والتعليقات الشخصية بشأن بدائل متلازمة السدود الضخمة، المحفوظة على هذا الموقع، مصدرًا ثريًّا لأولئك المعارضين لاتجاهات التنمية القائمة في الهند. هذا النوع مِن الارتباط بين الجماعات الثقافية الفرعية أو الثقافية المضادة سهَّلته تكنولوجيات المعلومات والاتصال، وهو لذلك ظاهرة مهمَّة في ثقافة الهند الإلكترونية.

ويُمكن أن تكون الائتلافات العالَمية المناهضة للحرب في العراق (مثل www.moveon.org; www.unitedforpeace.org) ثقافيةً فرعيةً بالمعنى الفني الخالص؛ لأنها ضد الدولة. ومع ذلك، وللمفارقة، تَشي شعبيتها، وعضوياتها الواسعة بأنها ليست على هوامش المجتمع السائد، ولكنَّها بقدْر كبير جزء من ثقافة سياسية عالَمية. وتهتم منظمة عالمية أخرى على الإنترنت، وهي «وَن ورلد» /www.oneworld.org بالحركات المناهضة للعولَمة، وحملات حقوق الإنسان، وجهود تخفيف الفقر عبْر العالم (من ١٦٠٠ منظمة). يمكن أن تكون الأشكال الثقافية الفرعية استخدامات عادية وغير مقصودة للتكنولوجيا العالية. ويُمكن أن تكون ذات نزعة فردية، أو مجتمعية، أو عالَمية. ويُمكن أن تكون معنية بالحياة اليومية لفردٍ ما وحسب، أو أن تكون تهديدات كبرى للبِنى المؤسَّسية. وسنَنتقُل من الأشكال الثقافية الفرعية «البريئة» نسبيًّا إلى أشكال «أخطر» في النقاش التالي.

(١) المدوَّنات

ربما لم تَعُد المدوَّنات ثقافية فرعية، بالنظر إلى تبايُنها الواضح، وأعضائها، واستخدامها المُتزايد على الشبكة العنكبوتية العالَمية؛ حيث تُرجِّح شعبيتها وانتشارها الهائلان أنها صارَت أحد أشكال الثقافة الشعبية (بيرلز ٢٠٠٦، في بِل ٢٠٠٧: ٥).

المدوَّنات في جوهرها شكل من أشكال الكتابة عن شئون الحياة على الإنترنت. سِيَر الحياة، والمقالات الشخصية هي أشكال تقليدية من إعلان المرء عن ذاته، وبناء شخصية يَستهلكها العالم، وتقديم وجهٍ معيَّن للعامة. بِنيويًّا، تتكوَّن المدوَّنة من عناصر «نصية» (تدوينات يومية، وهوايات، واقتباسات، ومواقع إنترنت مفضلة)، وعناصر «رسومية بصرية» (صور، وأيقونات، وروابط إنترنت)، وعناصر «تفاعلية» (مناقشات على الإنترنت، وهُويات بريد إلكتروني). ويُمكن أن يكون اهتمام التدوينات منصبًّا على الذات أو على الآخر (هيفرن ٢٠٠٤).

إذا كان هناك منطق و«رُوح» للمدوَّنات، فهما منطق «التغيُّر الدائم» وروحه. يشير «التغيُّر الدائم» هنا إلى البناء وإعادة البناء اللانهائيَّيْن للذات الخاصة من أجل استهلاك عام قد يكون بلا حدود. علاوة على ذلك، تُمثِّل المدوَّنات أيضًا اتصالًا «مضخَّمًا» بسبب ما تتَّسم به من درجة عالية من التفاعلية والانتشار العالمي المحتمَل. هذه هي «رُوح» التدوين؛ إنها تؤكِّد كيف تُغيِّر برامج العرض (من أجل مزيد من الظهور والانتباه والجاذبية) الطريقةَ التي نكتب بها، والطريقةَ التي نحكم بها على مُدوَّنات الآخرين.

تُمثِّل المدوَّنات، بوصفها شكلًا عضويًّا نشطًا، كتابة عن الحياة لا تكتمل أبدًا. نتيجة لذلك، توجد للمُدوَّنة بنيةٌ ما، ناقصة ومبهمة. المدوَّنات وسيلةٌ لبناء الذات للاستهلاك العام. وفيما يخصُّ سِيَر الحياة، تكون المدوَّنة «احتفاءً بالفاعل الواعي بذاته» (كيتزمان ٢٠٠٣: ٥٢). يفترض التدوين، مثل الكتابة عن الحياة، أن الفاعل «واعٍ» بذاته، وأن ذلك الفاعل يَستحِقُّ أن يُعرف. لكن التدوين يَبني الذات، حتى وهو يُمكِّن هذا البناء من صنع رابطة مجتمعية؛ ومن ثَمَّ، فالتدوين هو تفاعل مهم للخاص والعام؛ حيث يعني إعلان المرء أفكاره، ومَخاوفه، ورغباته أو تسجيل الأحداث الدائرة في وطنه، وأنه جزء من المجتمع. والواقع أن المجتمع مبني من خلال هذا التشارُك في الفضاء الخاص.

التدوين

التدوين هو إنشاء يوميات على الإنترنت أو مدوَّنات تحتوي في الغالب على صفحات ويب شخصية، مُتاحة للعامة ليَقرءوها، ويستجيبوا لها. وأصبح التدوين يُعرَّف بأنه «كتابة تدوينات بتسلسل زمني معكوس عن موادَّ مؤلَّفة تأليفًا فرديًّا، تشتمل على إمكانية توفير روابط نصوص تشعبية، وتسمح في كثير من الأحيان بالاستجابة بالتعليق من جانب القراء» (برَنْز وجيكوب ٢٠٠٦: ٢-٣).

«تُمَدِّد» المدوَّنات الصفحات التعريفية الشخصية، داعيةً المُشاهد إلى لقاء الذات، التي تكون واجهتها العامة هي الصفحة التعريفية. تعلن عن الذات، أو بالأحرى عن تلك الجوانب من الذات التي يرغب الفرد في الإعلان عنها. (أظهرت الدراسات أن معظم الصفحات التعريفية لا تكشف بالضرورة عن شخصية المؤلِّف مطلقًا؛ انظر كيلوران ٢٠٠٣. ورجَّحت دراسات تجريبية، مثل دراسة شن وسكوت عام ٢٠٠٧، أن المُدوِّنين — وخصوصًا خارج الإنترنت — أكثر احتمالًا أن يَكشفوا عن أنفسهم في مدوَّناتهم.) ولذا،

فقد لا تحمل المدوَّنات أي تمثيلات أو معلومات تخصُّ المؤلِّف (خفاء بصري)، وقد لا تعطي النصوص تفصيلات شخصية أكثر مما يظنُّ المؤلِّف أنها ضرورية (خفاء خطابي).

تنتج المدوَّنات «ذاتًا ذات روابط تشعبية»؛ حيث تكون كل ذات/مؤلِّف عقدة في شبكة جذورية مجزَّأة، غير خطية، ومُتسارعة الانتشار؛ كون كامل من المدوَّنات/الذوات الشخصية المترابطة.

اتجه الساسة باطراد إلى حيوات الإنترنت باعتبارها مكمِّلة لخُطَبهم وبياناتهم. ويستخدم الصحافيون المدوَّنات لينشروا تلك الأخبار التي لم تَنشرْها صحفهم أو لم تستطع نشرها. ربما لا تجد المناظرات والنقاشات الأكاديمية فرصة للطباعة، لكنها يُمكن أن تظهر بوضوح على الإنترنت في المدوَّنات. وربما كانت مدوَّنة خوان كول المُثيرة للجدل «التعليق الواعي» (www.juancole.com/) بآرائها المناهضة للحرب في العراق ذريعة لامتناع جامعة ييل من تعيينه — مُظهِرة بذلك التبعات السياسية العامة للكتابة عن شئون الحياة. تُشير المدوَّنات السياسية، مثل مدوَّنة كول، أو مدوَّنة سياسيٍّ ما، إلى أحد أبعاد التدوين، وهو تشجيع التحوُّل الديمقراطي، كما قال ستيفن جولمان (٢٠٠٥). أصبح هذا التحوُّل الديمقراطي ميسورًا من خلال ثلاثة ملامح أساسية للمدوَّنات. أولًا: تُشكِّل المدوَّنات جسرًا بين الفضاءَين الشخصي والمدني. ثانيًا: على خلاف الخطب والتصريحات الرسمية، تُتيح المدوَّنات صياغة أفكار ومعانٍ غير مُكتملة. وأخيرًا، تُتيح المدوَّنات للجميع — ما دام الكمبيوتر الشخصي متاحًا — الوصولَ إلى المناقَشات المحلية والوطنية والعالَمية. وخلافًا للنقاشات في البرلمانات أو المنتديات الخاصة، التي تتحكَّم في شرعية الحديث فيها المؤهلات، لا الآراء، تتيح المدوَّنات لأي أحد، ولكل أحد، اعتناق آراء سياسية وبلْوَرتها. والأهم، كما يرى كولمان، أن المدوَّنات تُمكِّن الساسة والأحزاب من «الاستماع» لتصاعد آراء ذاتية لكنها مهمة سياسيًّا.[١] أما عن الأكاديميِّين، فتسمح لهم المدوَّنات بالتعليق على مجالات خبرة خارج مجالات خبرتهم المُباشرة، ولكنها مع ذلك تُثير نقاشات مُطَّلِعة وذائعة بشأن هذه المجالات (جلِن ٢٠٠٣).

مجال التعبير عن الذات من أجل الاستهلاك العام في التدوين مختلف بقدْر كبير عن أي نوع آخر من الاتصال. هذان هما المَنطق والروح الدافعان للتدوين: أنه يُمكن أن تكون هناك حرية بلا حدود لتعبير المرء عن ذاته، بقدْر ما يوجد عدد «يُحتمَل» أن يكون بلا حدود من القراء/المُستمِعين. كما تَسمح المُدوَّنات بنشر المعلومات التي تتخلَّى عنها وسائط التيار السائد. مثلًا، توفِّر المدوَّنات العسكرية من قبيل «ميلبلوجرز»

روايات مفصَّلة لأنشطة الجيش الأمريكي في أجزاء مختلفة من العالم. وتُقدِّم «بلوجلِفْت» (www.gseis.ucla.edu/courses/ed253a/blogger.php) رؤًى نقدية لإدارة بوش السابقة، وخصوصًا «سياساتها» الحربية. وفي إيران، كان الصحافي سينا مُطَّلبي أحد المدوِّنين الأوائل الذين اعتُقلوا بتهم «تقويض الأمن القومي من خلال أنشطة أمنية» (كان وكلنر ٢٠٠٧: ٥٢٨). كما أصرت الصين على تسجيل المدوَّنات لدى الحكومة. وتُوضِّح هذه الأمثلة جميعًا قوة المدوَّنات باعتبارها وسائل إعلام اجتماعية، يتحاور فيها فرد مع العالم عن أمورٍ واقعيةٍ تحدث في العالم الواقعي، حتى لو كانت المحادثة بين أناس ربما لم يلتقوا قط.

«التدوين حواري بطبعه». فبخلاف كتابة سِيَر الحياة التقليدية، يتضمن التدوين آراءً واستجابات. هو محادثة مع العالم، يَستجيب لـ «الآخر»، ويكتب «استجابةً لاستجابة «الآخر»». المدوَّنات تصريحات خاصة مشبعة بـ «رُوح» التلقي/الاستماع العام (يتعلَّق الاستماع بحالة الهواتف المَحمولة). تُكتَب المدوَّنة وهي «تتوقَّع» استجابة، ويجعلها هذا حوارية. ومع ذلك، فمن الممكن أيضًا أن يُصبح التدوين مثالًا لـ «ثقافةٍ مجامِلة» تخدم فيها «المحادثات» غرض التواصل الاجتماعي، ولكن دون النية الإعلامية أو الحوارية (في ميلر ٢٠٠٨). بهذا المعنى، يُصبح التدوين حالات من حالات الثقافة الوسائطية، التي يُخضَع فيها محتوًى كبير لجهد ولغرض الحفاظ على الشبكة وحسب. ويُصبح غاية في ذاته، ولا يُشكِّل كامل نطاق «الاتصال».

ليست المدوَّنات «ثقافية فرعية» حقًّا بالضرورة؛ لأنها تُشكِّل الآن تيارًا سائدًا من استخدام الإنترنت وتكنولوجيات المعلومات والاتصالات. ومع ذلك، تساعد المدوَّنات على توسيع التفاصيل الحميمية في صورة يوميات شخصية على الإنترنت — وهي تفاصيل لم تكن لتجد طريقها إلى الطباعة في كثير من الثقافات السائدة. تصلُ اليوميات الاعترافية التي تتيحها المدوَّنة إلى كثير من الناس؛ لأنَّها على الإنترنت ومجانية. وفي حالات معيَّنة، تشكِّل المدوَّنة الحميمية شكلًا ثقافيًّا فرعيًّا في الثقافة السائدة، حينما يُحجَب المجال الحميمي لأسباب دينية عن النظر العام. على سبيل المثال، كانت رواية «حسناء اليوم» (بِل دو جور) التي نُشرت دون اسم عام ١٩٩٩، مُقتبَسة، على ما يُفترَض، من مدوَّنة عاهرة لندنية، وأثارت ضجة في حينها. كما جعلت مدوَّنة نشرتها صحافية هندية حياتها الجنسية مادة للاستهلاك العام (thecompulsiveconfessor.blogspot.com). واجتذبَت اعترافاتها بممارساتها الجنسية المتعدِّدة أكثر من ٤٠٠ مشاهَدة في اليوم

(أصبحت المدوَّنة مثار جدل وشهيرة بما يَكفي لكي تنشر عنها صحيفة «تليجراف» البريطانية تقريرًا مطوَّلًا؛ انظر ديلون ٢٠٠٧). في السياق الهندي، كانت هذه الشاكلة من المدوَّنات ثقافة فرعية (قدَّمت الإلهام لغيرها، مثل المدوِّن الثنائي الميل الجنسي، على مدوَّنة closetconfessions.wordpress.com) لأنها كانت تحاول فعل شيء رفضت فعله المطبوعات وثقافات التيار السائد في الهند: تحويل الحياة الحميمية إلى مستنَد عام.

ومن بين الأشكال الجديدة من الثقافات الإلكترونية، تُعَد المدوَّنات على الأجهزة المحمولة (الموبلوج)، تطبيقًا متزايد الشيوع من تطبيقات تكنولوجيات البرامج والاتصالات. ما يجعل هذا «البرنامج» الذي يَحظى بالشرعية الآن مذهلًا (تمتلك نوكيا برنامجها «لايفبلوج» على سبيل المثال، وهناك منصات مخصصة مثل www.rofay.com) هو أنه لم ينبثق من معامل التكنولوجيا أو البحوث والتطوير، ولكن أنشأه مجتمع برامج الكمبيوتر الاجتماعية والمُستخدِمون العاديُّون الموجودون على الشبكة العنكبوتية العالَمية؛ ومِن ثَمَّ فمجال التدوين هو عالَم مخلوق بالكامل تقريبًا من جانب مُستخدِمي التكنولوجيا.

تُسهم مدونات الأجهزة المحمولة في جعل الأخبار ديمقراطية، وتكسر بذلك احتكار شركات وسائل الإعلام والدولة؛ إذ يستطيع الأفراد أن يلتقطوا الصور ويصنعوا الأفلام، ويبثوا الأحداث عبْر الإنترنت من أي مكان في العالَم. ويُحوِّل الاتصال والتشابُك المتزايدان الجمهور والعوام إلى «غوغاء ذكية» (رينجولد ٢٠٠٢). في عام ٢٠٠٤، وزَّعت جامعة ساوث كارولينا هواتف مزوَّدة بكاميرات على صحافيِّين هواة، وعيَّنتهم مراقبين للانتخابات، مُزوِّدة إياهم بمنصَّة، هي «مدونات الأجهزة المحمولة لوصلة الانتخاب اللاسلكية» (www.wec-textamerica.com) مُغيِّرة بذلك طبيعة الانتخابات، ودور المجتمع الطلابي تغييرًا مُهمًّا. وحينما أبدى المُتحدِّث الرسمي الأمريكي ترنت لوت بعض التعليقات العنصرية عام ٢٠٠٣، لم تنشر الصحف الرئيسية سوى النَّزر اليسير عنها. وكان مجتمع التدوين هو الذي نشر التفاصيل، وخلق حملة وعي عام أدَّت في النهاية إلى إزاحته.

وبذا فإن مدوَّنات الأجهزة المحمولة جزء من وسائل الإعلام «الاجتماعية»؛ حيث لا يُنتَج المحتوى دومًا من جانب شخص واحد، ولكنَّه يُصنَع من خلال الروابط، والمدوَّنات الأخرى، وتعليقات القراء. وفي هذا، فهي أيضًا بمَنزلة منصة مجتمعية، تبني جمهورًا من القراء والمُشاهِدين من خلال الاتصال «المضخَّم».

قد تكون مدوَّنات الأجهزة المحمولة موضوعية، أو شخصية، أو سياسية (انظر دورينج وجندولف ٢٠٠٦). وقد تكون بمنزلة أدوات للتواصُل الاجتماعي، أو طرقًا

للتعبير عن آراء مهمة سياسيًّا وجادة. لكنها، في أغلب الحالات، سجلات للحيوات اليومية والشئون الاعتيادية. ولذا، من المهم أن نذكر أن واحدة من أشهر المدوَّنات اليومية الشخصية جاءت من العراق في يوليو ٢٠٠٤، وهي سجلات محدَّثة من جانب جنود أمريكيِّين نُشِرت هناك (ثم على موقع www.yafro.com و«كراشْذيسولْدْيَر» على موقع www.blueherenow.com). والسؤال هنا هو عن وسائل الإعلام الجماهيرية و«الفاعلية». يُمكن الآن أن يكون الأفراد مُنتبِهين للأوضاع الاجتماعية — لبيئتهم — وأن يُسجلوها بمساعدةٍ قليلة أو بلا مساعدة من دُور وسائل الإعلام المؤسَّسية.

مثال ذلك أن مراجعات الصحافيِّين للمنتَجات والأفلام لم تَعُد تشكل الكلمة الوحيدة عن الموضوع. فالمُدوِّنون يَكتبون في هذه الموضوعات باستجاباتهم التي قد تتعارَض بشدة مع ما طُبِع في المجال العام. ولذا يضيف التدوين بُعدًا جديدًا لموضوع «الحقيقة» نفسها بملء الفراغات، وتصويب الأخطاء في الوثائق والنقاشات المتعلقة بالمجال العام. ويجب أن يُعامَل التدوين على أنه امتداد للخطابات العامة السائدة وبديل منها، ومن ثَمَّ فهو يُشكِّل ثقافة فرعية.

تتشاطر مدوَّنات العمل المعلومات بشأن مِهَنٍ معيَّنة، ولقيت نجاحًا كبيرًا. والواقع أن هيئات الشركات تسعى في هذه المرحلة إلى تحويل المدوَّنات إلى الربح، مستخدمةً المُدوَّنات الشهيرة لبث معلومات عن المنتجات الجديدة (باور ٢٠٠٦).

(٢) كاميرات الويب والنساء

اشتُهرت كاميرات الويب بأنها وسيلة لبثِّ ذات المرء مع مرئيات مصاحِبة، تبث تليفزيونيًّا الحياة اليومية والمعتادة للأفراد العاديين، وتُوفِّر الفرصة ليكونوا «مرئيين». هذه تكنولوجيات لـ «تمثيل الذات من أجل الاستهلاك العام»، وهي شكل ثقافي إلكتروني يجمع بين عمل الهواة في تصوير مقاطع الفيديو (الفيديو المنزلي)، والمسرح، وسِيَر الحياة، والفرجة.

افترض المعلِّقون أن مثل هذا الشكل من التمثيل يُمدِّد دور المُشاهد ويوسِّعه، متسببًا في نزعة تطفلية مفرطة (جون دفوراك ٢٠٠٠، مقتبس في وايت ٢٠٠٣: ١٠). إن أكبر عوامل رواجه هي «حيويته»؛ إذ تستطيع كاميرات الويب البث التليفزيوني على مدار اليوم طوال الأسبوع. ولذا، تجعل كاميرات الويب المُشاهد قريبًا من الواقع بقدْر الإمكان دون تدخُّل أو وساطة ظاهرَيْن من التكنولوجيا.

تُربَط كاميرات الويب عمومًا بسِيَر الحياة، حتى بينما تُوازي واقعية كاميرا الويب الأفلام الوثائقية. فبرامج تليفزيون الواقع، من قبيل «الأخ الأكبر»، هي نسخ من الثقافات الفرعية لكاميرات الويب منقولة بواسطة وسائل الإعلام.

ما تُمثِّله كاميرات الويب هو شكل ثقافي فرعي مِن تحويل الشأن اليومي إلى فُرجة. وهي تمدُّ المرأة والرجل العاديَّيْن بالقدرة على وضع نفسَيهما على الإنترنت (وإن كانت لا تضمن لهما المشاهَدة). يكون الأفراد أحرارًا في تحقيق رغبتِهم في تسجيل ما قد لا يجده غيرهم جديرًا بالتسجيل. وعلى خلاف البرامج الحوارية في الشئون اليومية، والمسلسلات، والوثائقيات الفيلمية من مجمَل الوسائط، تَحظى كاميرات الويب بعلاقة مختلفة بالعالم المادي اليومي للفرد. تَصنع كاميرات الويب منَّا جميعًا أبطالًا. وتحوِّل التفاصيل المُعتادة لحيواتنا اليومية إلى موضوع للمسلسلات الاجتماعية المَعنية بالشئون اليومية، وتُخرجها للنور ليراها الناس. بعبارة أخرى، تَسمح لنا بتحويل حياتنا اليومية إلى مسرح، وتدعونا لأن نكون «مُؤدِّين»، وصِلَتها بالعالم الواقعي هي أنها تتقدَّم خطوة إضافية في عرض العالم من خلال الوسائط؛ فهي تحوِّل شأننا اليومي إلى دراما للاستهلاك العام (أو، كما افترضتُ في الفصل الثاني بشأن الثقافة الإلكترونية الشعبية، تُحوِّل فعلًا شخصيًّا مثل التسوق على الإنترنت أو التصفُّح إلى عرضٍ تُراقبه محرِّكات البحث، ومقدمو الخدمات، وغيرهم).

تُمثِّل مواقع كاميرات الويب التي تشغلها النساء شكلًا ثقافيًّا فرعيًّا، لقيَ شعبية واسعة في السنوات الأخيرة. تُقدِّم مواقع كاميرات ويب النساء تفاعلًا معقَّدًا بين الهُوية، وتَمثيل الذات، والنوع، والفُرجة. حينما تضع الكاميرا صورة المرأة موضع الشيء الجاهز للاستهلاك، فلا يكون ذلك مثلما تُحوِّلها السينما إلى شيء «خالص». لا تسمح كاميرات الويب بدخولٍ حرٍّ للمُتفرِّجين (الذكور) إلى مجال النساء الخاص.[٢] الفرق هنا هو أنه في حالة مواقع كاميرات ويب النساء، تتحكَّم المرأة في تمثيلها.[٣] مُعظَم مواقع كاميرات الويب التي تشغلها نساء واضحة في أنها، بصرف النظر عن النظرة المُهيمنة، وهي أن فتيات كاميرات الويب تُعرضْنَ موادَّ خلاعية و/أو إباحية، «لا» تقصد خدمة المشاهدين بهذه الطريقة (وايت ٢٠٠٣: ١٦). بهذه الطريقة، تدَّعي النساء تحكُّمهن في التكنولوجيا، وفي تمثيل ذواتهن، وفي المشاهدين وهذا هو الأهم. ولذا، يصير هذا الشكل الثقافي الفرعي نوعًا من تغيير معادلة القوة القائمة على النوع في العالم التكنولوجي وفي تَمكين المرأة.

(٣) الجريمة الإلكترونية والاختراق

إذا كانت المُدوَّنات وكاميرات الويب تُمثِّل استخدامًا ثقافيًّا فرعيًّا شبه آمن للتكنولوجيات الثقافية الإلكترونية؛ فالجريمة الإلكترونية والاختراق يمثلان شكلًا «أخطر» ولا شك. الكمبيوتر، والإنترنت، والشبكات الإلكترونية، وتكنولوجيات المعلومات الجديدة كلها أنتجت تهديدات مُستجدَّة للفرد، وللمؤسسات، وللدول القومية.

- قد تُسرَق التفاصيل الشخصية من كمبيوترك الشخصي، وتُباع أو تُسلَّم إلى أطراف ثالثة.
- قد تُسفِرُ رسائل البريد الإلكتروني عن تخريب قرصك الصلب من خلال النشر المتعمَّد للفيروسات.
- قد تُوضع الرسائل والمعلومات المسيئة للسمعة على المواقع الإلكترونية للحكومات أو الشركات.
- تَشمل جرائم تعطيل الخدمات إغراق مَصدرِ كمبيوترٍ ما (مثل خادم الويب) بطلَبات أكثر مما يستطيع التعامل معها. ويؤدِّي هذا إلى تعطُّل الخادم، ومن ثَمَّ حرمان المُستخدِمين الشرعيِّين من الخدمة التي يُقدِّمها.
- التنكُّر ظاهرة مُتكرِّرة؛ حيث يُمكِن لشخصٍ ما، من خلال سرقة كلمة السر، أن يَسرِق هُوية بكاملها.
- تحديد موقع معاملات مالية إلكترونية واعتراض سبيلها قد يؤدِّي إلى واقعة سرقة حقيقية.
- أدَّى التحرُّش الإلكتروني إلى حالات شهيرة من الولع الجنسي بالأطفال؛ حيث «يُهيِّأ» الأطفال من خلال التفاعُل على الإنترنت، تَمهيدًا للقاءات على الأرض مع المُعتدين عليهم.
- يُطلِق دعاة التفوُّق العنصري البِيض وجماعات الجناح اليميني المتطرف حملات الكراهية باستخدام الشبكة (عادة ما تُسمَّى «الكراهية الإلكترونية»).

هذه بعض أشكال الجريمة الإلكترونية الأكثر ذيوعًا في العقود الأخيرة من القرن العشرين، التي يُعلَن عنها بتكرار مُثير للقلق في الصحف، وبيانات الحكومات، والدراسات المسحية (دولاند وآخرين، ١٩٩٩). مع تقدُّم «العصر المعلوماتي» (وبستر ٢٠٠٣)، بدأ الجانب الأكثر قتامة من الشبكات الإلكترونية والإنترنت يُكشَف خلال عَقد التسعينيات

من القرن العشرين. توثِّق الشركات والحكومات تهديدات لأرباحها، وللأمن القومي، وللبِنى الاجتماعية. واكتسب الإرهاب الإلكتروني في فترة ما بعد ١١ سبتمبر دلالة جديدة مع اكتشاف أن الإرهابيِّين هم أيضًا في الوقت الراهن «مُحترفو إنترنت». إن التهديدات الموجَّهة إلى الأسرة، والأطفال، والأرباح، والدولة القومية، كلها مرتبطة باطِّراد بالثقافات الإلكترونية للعصر الرقمي، ومَصحوبة بدعوات لتشديد الأمن، وتنظيم الإنترنت، وصوغ القوانين المتعلِّقة بالجريمة الإلكترونية.

من المُهم هنا أن نلحظ التمييز بين «الجريمة» و«الانحراف»؛ لأنه ليس كل الأنشطة على الشبكة العنكبوتية العالَمية، أو استخدام الكمبيوترات، قابلًا للتصنيف بأي قدْر من اليقين، على أنه «إجرامي». تصف «الجريمة» مجموعة من الأفعال المحظورة بحكم «القانون»، وتُشكِّل بذلك انتهاكات يُمكِن تمييزها، وتستأهل العقوبات من جانب الدولة. أما «الانحراف» فيشمل أفعالًا تتنافى وتتعارض، أو تكون في علاقة عدائية مع الأعراف أو المعايير «الاجتماعية»، والقيم الأخلاقية الراسخة، والممارسات الثقافية غير الرسمية؛ أي التي لا يُنظمها القانون بالضرورة. مشكلة الجريمة الإلكترونية هي أنَّ لدى الأمم تعريفات ورؤًى مختلفة بشأنِ ما يُشكِّل جريمةً أو انحرافًا.

برز مع صعود تكنولوجيات المعلومات والاتصالات شكل جديد من المُجرمين. فالتكنولوجيات من قبيل الاتصال بوساطة الكمبيوتر والتواصُل الشبكي التي تُشكِّل التروس الحيوية في عجلات الشركات المتعدِّدة القوميات هي أيضًا، وللمفارقة، أساليب الجريمة الإلكترونية. تُتيح الطبيعة العالمية للإنترنت للجريمة أن تجتاز الحدود أيضًا؛ حيث لا يَلزم أن يتشارك الضحايا والمعتدون في الفضاء الجغرافي نفسه.

تُعرَّف الجريمة الإلكترونية بأنها «أنشطة بوساطة الكمبيوتر، إما غير مشروعة، أو تُعَد محظورة من قِبَل أطراف محدَّدة، ويُمكن أن تُمارَس من خلال الشبكات الإلكترونية العالمية» (توماس ولودر ٢٠٠٠: ٣). هذه الأفعال «المحظورة» تُصنَّف على أنها إجرامية بموجب «القانون» في ثقافات ودول مختلفة. ومن ثَمَّ فالثقافات الإلكترونية «تيسِّر» أنواعًا معينة من الجريمة؛ لأنها «تُمكِّن من أنواع معينة من التفاعل الاجتماعي» (التواصل الجماهيري، والحديث الجماعي، والتخفي، والاتصال الفوري، والموقعية اللامكانية، وتشتُّت «المستخدِمين»). وعلى الرغم من أن الأفعال — العنف، والسرقة، والتحرُّش — ليست بذاتها جرائم جديدة، أو ليست صادمة بقدْر أكبر مما تتَّسم به الأشكال الأسبق، فإنها اكتسبت أهمية جديدة بالتحديد بسبب الدور التيسيري الذي تلعبه تكنولوجيا الاتصالات في

تنفيذها. معنى ذلك أنه بينما لا تكون السرقة أو العنف نفسيهما جديدَيْن، فالجديد هو أساليب ارتكابهما، والمدى الذي يبلغانه، ودرجة الضرر، وقابلية التحقيق المتزايدة التي تُسهلها التكنولوجيات الجديدة.

على المستوى الفردي، تشتمل الجريمة الإلكترونية على انتهاك الخصوصية، وإباحية الأطفال، والاحتيال باستخدام البطاقات المصرفية. الإباحية، والإغواء، والمواد الصريحة جنسيًّا، أو الدعوة إلى قتل الميئوس من شفائهم، لا تحتاج بالضرورة إلى حظرها قانونيًّا في ثقافات محدَّدة، ولكن هذه أفعال قد تُعَد مستنكرة اجتماعيًّا، ومن ثَمَّ فمن شأنها أن تُمثِّل «انحرافًا»، لا «جريمة».

وعلى المستويَيْن الأوسع، القومي والعالمي، تشتمل الجريمة الإلكترونية على اختراق بنوك المعلومات العسكرية والمصرفية، والتضليل، والأنشطة التي تعوق عمليات الدولة. بالفعل، بحلول عَقد التسعينيات من القرن العشرين، أضحت الجريمة الإلكترونية شائعةً بما يكفي لتفويض خلية منفصلة في المملكة المتحدة — الوحدة الوطنية المعنية بجرائم تكنولوجيا الكمبيوتر العالية — التي اندمجت فيما بعد مع الوكالة المعنية بالجريمة المنظمة الخطرة.

حدَّد «تقرير مشروع الدفاع الوطني الصادر عن مركز الدراسات الاستراتيجية والدولية» في مايو ٢٠٠١ الأنماط التالية من التهديدات في «البيئة الجديدة» لتكنولوجيات المعلومات والاتصالات المعولمة:

- التهديد بإرباك تدفُّقات الاتصال، والمعاملات الاقتصادية، وشبكات الطاقة الكهربائية، والمفاوضات السياسية.
- التهديد باستغلال المعلومات الحساسة، أو المملوكة، أو المصنَّفة.
- التهديد بالتلاعب بالمعلومات لأغراض سياسية أو اقتصادية أو عسكرية أو تحريضية.
- التهديد بإتلاف المعلومات، أو البِنى التحتية الحساسة (بورشجريف وآخرين ٢٠٠١).

ويقدِّم ديفيد وول تصنيفًا جيدًا للجريمة الإلكترونية.

(١) التعدِّي الإلكتروني: اقتحام ملكية/قاعدة بيانات أناس آخرين، والتسبُّب بالضرر (ومن ذلك الفيروسات، وطمس المواقع الإلكترونية، والاختراق).

(٢) المخادعات الإلكترونية والسرقات: سرقة الأموال أو الممتلكات وانتهاكات الملكية الفكرية (ومن ذلك احتيالات البطاقات الائتمانية).

(٣) الإباحية الإلكترونية: انتهاك الأعراف والقوانين المتعلِّقة بالإباحية.

(٤) العنف الإلكتروني: التسبُّب بالعنف — النفسي و/أو الجسدي — للشخص (ومن ذلك الاغتصاب الإلكتروني، والتحرُّش، ورسائل الكراهية) (٢٠٠١: ٣–٧).

ربما يكون تلميذ المدرسة الثانوية الدءوب أو المخترِق مهندس البرامج هو أشهر مجرمي العصر المعلوماتي. كما تستخدم الجماعات المتطرفة والمنشقون السياسيون الإنترنت لأغراضهم. لكن ربما يكون الاختراق هو أكثر أشكال الجريمة الإلكترونية «جاذبية».

الاختراق

الاختراق هو الدخول غير المصرَّح به لقاعدة بيانات كمبيوترٍ ما لأي غرض. وإذ يُعامَل في الوقت الراهن باعتباره شكلًا جديدًا من أشكال الجريمة، أدَّى الاختراق أيضًا إلى تمجيد المخترِق، على اعتبار أنه — يفترض دائمًا أنه ذكر — يكسر القواعد الأمنية حينما يَخترق أنظمة الكمبيوتر. أما «الناشط الاختراقي» فهو مُخترِق يستخدم مهاراته الكمبيوترية لغاياتٍ سياسيةٍ من أجل إحداث تغيير سياسي.

أثار الاختراق نوعَين جد مختلفَيْن من الاستجابات الثقافية. أحدهما يُعامِل المُخترِق باعتباره شاذًّا اجتماعيًّا، ومجرمًا، وسارق بيانات. والآخر يرى المُخترِق بطلًا قادرًا على تخريب وتعطيل أنظمة أمن الشركات الاستغلالية المتجبِّرة، التي تُبنى أرباحها على العمل الاستغلالي والسِّرِّية. وسنتفحَّص كلتا الرؤيتين هنا.

يؤكِّد تصنيف الاختراق على أنه جريمة، وشيطنة المُخترقين تضمن أن الدولة والشركة تتحكَّمان في تعريف «السواء» في الاتصالات بوساطة الكمبيوتر، مع تبرير السيطرة والمُراقبة والعقاب في الوقت ذاته أيضًا. وفي كثير من الحالات، كما يَفترض نيسنباوم (٢٠٠٤)، تكون الشيطنة والتجريم مُرتبطَيْن بمصالح راسخة (مؤسَّسية) في المعلومات والوسائط الرقمية. نشأ للجريمة الإلكترونية وجود اجتماعي في ثمانينيات القرن العشرين وتسعينياته حينما عُرِّفت مجموعة متنوعة من المؤسَّسات الاجتماعية والفاعِلين الاجتماعيِّين — مديري الموقع، ومُتصفِّحي المواقع، ومزودي الخدمات، واختصاصيي الجريمة الإلكترونية. هذه أدوار

«محدَّدة». ولكنَّ هناك أيضًا فاعلين، أدوارهم ليست ضمن هذه المجالات المعرَّفة ومن ثَمَّ المشروعة. مثل هؤلاء الفاعلين هم المخترقون. وهم يمثِّلون اللاسلطوية، ومجافاة القانون، والمقاوَمة — وخصوصًا تجاه «الملكية» الخاصة (البرامج المحمية بحقوق النسخ) — وتفكيك المركزية. تضع مقولة نيسنباوم المخترقين والاختراق في سياقاتهما الاجتماعية المتعلِّقة بالقوانين، والمؤسَّسات، والأرباح، والطبيعة الجرميَّة، وتُظهر بذلك كيف أن العمل على الإنترنت يتَّصل في نهاية الأمر بما هو واقعي ومادي ويستجيب لهما. ويصير هذا أوضح بالطبع حينما يُعتَقل المخترِق في تقارير إخبارية متلفزة على نطاق واسع: «جسد» المخترِق، الذي أمضى حياته كلها في عالَم افتراضي، يُنتَزع إلى المحاكم والسجون (بخصوص جسد المخترق، انظر دي توماس ٢٠٠٢).

ما يُحرِّك المخترِق أكثر من الربح — رغم أنه قد يسعى للربح المالي من العملية — هو تعقيدات تكنولوجيا الكمبيوتر والإعدادات الأمنية. التكنولوجيا ذاتها هي التي تدفع المخترِق «البريء» أو المَهووس بالتكنولوجيا. ومع ذلك، يشرع المُخترقون «الأشرار» في نشر الضرر (انتزاع المعلومات وإفساد الشبكات). ويُصبح المُخترقون رموزًا للمقاومة الثقافية للتكنولوجيا لأنهم يَرمزون، كما يوحي التعريف، للدخول «غير المصرَّح به».

المُخترقون الذين يقتحمون الأنظمة والشبكات ليسرقوا البيانات من أجل بيع المعلومات يَنتمون إلى طبقةٍ مختلفة كليًّا. هذا النوع من الاختراق تجسُّسي، وخصوصًا، التجسُّس على الشركات؛ حيث تُترجَم المعلومات إلى أموال. سرقة الهُويات الإلكترونية، والتحويل المالي المحظور، و/أو بيع المعلومات للمُنافِسين التجاريِّين، كل هذا يُشكِّل عمل «مرتزقة المعلومات».

أخيرًا، هناك الجماعات السياسية والمتعاطفون معها، الذين يَستخدمون الكمبيوترات، والشبكات الإلكترونية، ومعالجة المعلومات لخدمة غاياتهم السياسية. الأنشطة السياسية المحظورة، وحملات الكراهية، وجمع الأموال من قِبَل الانفصاليِّين، والحركات الاجتماعية المشابهة التي تُخرِّب الدولة، بمصاحبة عمليات عسكرية في الزمن الفعلي، أو دون ذلك، تُيسِّر لها تكنولوجيا المعلومات والاتصالات عملها. والتمرُّد الإلكتروني والإرهاب المعلوماتي — المعروف في الغالب باسم الإرهاب الإلكتروني، الذي تُعرِّفه دوروثي دينينج (٢٠٠٠) بأنه «التقاء الإرهاب والفضاء الإلكتروني» — كلاهما يُطوِّعان شبكات الدولة نفسها وبنياتها لتشجيع الغايات السياسية الهدامة.

غير أن المُختَرِقين ليسوا محض مجرمين مهووسين بالتكنولوجيا. فالخوف المرضي من المُخترقين واحتقارهم، كما يُوضِّح دوجلاس توماس (٢٠٠٠) بدقة بالغة، يُخفيان خوفًا

من التكنولوجيا ذاتها. فالتكنولوجيا المعاصرة مبنية على منطق السِّرِّية وثقافتها. تحكم مجال الفضاء الإلكتروني كلمات المرور، والشفرات. وكما يُبيِّن توماس، فكثيرًا ما يُمكن اعتقال المُخترِق لمجرد امتلاكه مثل هذه الكلمات المرورية والشفرات؛ حيث يعني امتلاك الشفرة أداء فعل الاختراق. كلمة المرور التي يُفترَض أن تكون سرًّا، التي تُعرِّف المستخدم باعتباره مستخدمًا شرعيًّا، تُسرَق وتُستخدَم لدخول الأنظمة بطريقة محظورة. وخلال عملية التحقُّق من الهُوية هذه، يُصبح أي شخص يمتلك كلمة المرور شرعيًّا؛ إذ يدخل المخترِق إلى النظام بصرف النظر عمَّن يكون في الواقع. بعبارة أخرى، يعني امتلاك كلمة المرور امتلاك هُوية افتراضية بالنسبة إلى الشبكة الإلكترونية أو قاعدة البيانات بصرف النظر عما تكونه هُوية المخترِق في الحياة الواقعية. والاختراق مبني على هذا الفصل للجسد من هُوية المخترِق. ويقودنا هذا إلى سِمتَيْن مُميزتَيْن للاختراق والجريمة الإلكترونية.

أولًا: فيما يخص هيئات إنفاذ القانون، تستلزم الجريمة جسدًا، ومكانًا محليًّا، وتحديدًا مكانيًّا. وكما يُوضِّح مجيد يار (٢٠٠٦: ١٨) فإن الجرائم الإلكترونية محلها «بيئة غير مكانية»: تعريف المواقع ذات السمات المُغرية بالجريمة وضبطها شُرَطيًّا — كما يُفعَل في الأشكال المعتادة من إنفاذ القانون — مُستحيل. وعلاوة على ذلك، فلا مجال لسؤال: «أين وقعت الجريمة؟» لأنه كما ذكرنا سابقًا، لا يلزم أن يشترك الجاني ومسرح الجريمة في الفضاء الجغرافي نفسه.

ثانيًا: على خلاف الأمر في الجريمة «التقليدية»؛ فالمعتدون هنا أناس مزودون بقدْر أكبر من القدرة على الاتصال، والدخل، والامتيازات، والتعليم، ويشغلون الطبقات المتوسطة أو حتى العليا من النظام الاجتماعي. أما الأنماط المُعتادة من السلوك الإجرامي — الخلفيات الاقتصادية الاجتماعية الأفقر، والحرمان، والافتقار للموارد، والتعليم الأدنى من المتوسط — فلا تَنطبق على المخترقين (يار ٢٠٠٦: ١٩).

يحظى المخترقون، كما تُقدِّمهم أفلام من قبيل «ألعاب الحرب» (وور جيمز ١٩٨٣) و«المخترقون» (هاكرز ١٩٩٥)، بِسِمات معينة: هم صغار جدًّا عادةً، من أواسط العقد الثاني إلى أواخر العقد الثالث من العمر، وذكور، وقليلو الإنجاز في المجالات الأخرى، ويَفتقرون للمهارات الاجتماعية ومهارات التعامل مع غيرهم من الأشخاص، ومفتونون بالتكنولوجيا. تُترجَم المخاوف بشأن الثقافات الفرعية، باعتبارها رمزًا لـ «تشظِّي المجال الاجتماعي» (على غرار العنوان الفرعي لمؤلَّف كريس جنْكْس ٢٠٠٥ عن الثقافة الفرعية)، إلى مخاوف بشأن أفرادٍ نابهين أذكياء، ولكنهم غير أخلاقيِّين، مسئوليتهم الاجتماعية

واضحة بسبب غيابها. وهنا يُرى اختراق بنوك معلومات الشركات أو مقاومة سلطة الدولة باعتبارهما انهيارًا للمجال الاجتماعي أكثر منهما مقاوَمة لنظام متسلط واستغلالي. ربما تبدو البراعة في استخدام التكنولوجيا مصدر تهديد للكثيرين، لكن المُخترِق أيضًا يُثير استجابة معجِبة بسبب قدراته الفريدة (دولاند وآخرين ١٩٩٩: ٧٢٠).

يُمكن التعامل مع الاختراق بوصفه شكلًا من أشكال «المرور» و«التَّنكُّر»؛ ففي بيئة تتَّسم فيها الهُويات بالطفو الحر والغموض، يدَّعي المخترِق وجوهًا وهُويات عدة عن عمد. يُنظَر إلى الاختراق باعتباره معاديًا للمجتمع، وللمفارقة، في بيئة تُشجِّع على خلق الهُويات الزائفة و/أو التي لا يُمكن التحقُّق منها.

هذه القدرات لا تنحصر في مسألة القدرة على النفاذ إلى قواعد البيانات بطريقة غير مشروعة؛ فلطالما كان المخترقون في مقدمة ثورة الكمبيوتر؛ لأنهم يكتبون شفرات جيدة تمامًا بقدْر أي شفرة «مشروعة». ولذا فبرامج الكمبيوتر التي تُمكِّن الناس من دخول مواقع الحكومة أو الشركة هي أيضًا شفرات، تشبه برامج مايكروسوفت على سبيل المثال، لكن عواقب استخدام هذه البرامج جد مُختلفة عن تشغيل «إنترنت إكسبلورر». طوَّر المُخترقون برامج معقدة (BO2K, L0phtCrack, Floodnet; انظر فرنل ٢٠٠٢: ١١٩، ١٢٣، ١٧٨–١٨١) تُساعد هجمات «تعطيل الخدمة» وسرقة كلمات المرور (التي تُسمَّى فنيًّا «التصيُّد»). إذا كان كاتب البرنامج الشرعي يُطوِّر شفرات من أجل استخدامات/مستخدمين جديرين بالقبول اجتماعيًّا فالمُخترِق يُطوِّرها من أجل غرض مختلف ومحظور. لا ينتقص هذا من حقيقة أن المُخترقين، بصرف النظر عن استخدامهم المحظور، يدفعون تكنولوجيا الكمبيوتر أو البرامج قُدمًا؛ فالإدراك الاجتماعي لعملهم هو ما يجعل ابتكاراتهم «غير مشروعة».

مثَّلت جماعات المُختِرقين في ثمانينيات القرن العشرين وتسعينياته (ليجن أوف دوم، وماسترز أوف ديسبشن، وكايوس كمبيوتر كلَبْ) «تشكيلًا اجتماعيًّا جديدًا» ومعزَّزًا بالتكنولوجيا. وهنا، بدلًا من نظرة المُختِرق المُنعزِل المعادي للمجتمع، نشهد شكلًا جديدًا؛ جماعة من المخترقين الذين يقاومون السلطة ويَنتهكون أنظمة الأمن. ومثل فِرَق «البانك» والثقافات الفرعية، تُشكِّل جماعات المُخترقين سياسةً دنيا على مستوى مستخدمي الكمبيوتر. تجمع مؤتمرات الاختراق هؤلاء الأفراد الموهوبين، مثل أي شكل «مشروع» من أشكال التآلف الاجتماعي.

يزعم المُختَرِقون، على الأقل وفق «بيان المُخترقين» (الذي نُشر لأول مرة تحت عنوان «ضمير مخترِق»، عام ١٩٨٦) الذي كتبه لويد بلانكنشيب (متاح على www.phrack.org/archives/7/P07-03)، أن الشركات الرأسمالية الاحتكارية لا يَنبغي أن تتحكَّم في خدمات من قبيل الإنترنت والهاتف. ولا يُقدِّم البيانُ المُخترِقَ بوصفه مجرمًا، ولكن بوصفه مستكشفًا فكريًّا يتحدَّى النظام الذي يوجهه الرأسماليون المتربِّحون ويخترقه. يُصوِّر البيان المخترِقَ بأنه فرد موهوب يهدِّد «النظام» الذي يسعى إلى السيطرة على المعرفة والبيانات. وأخيرًا، يرى البيان أيضًا أن المخترقين يسهمون في القضايا الاجتماعية والعدالة العالمية؛ لأنهم في أغلب الأحوال جزء من الاحتجاجات المناهضة للعنصرية والمناهضة للحرب.

نال المخترِقون قدْرًا كبيرًا من انتباه المفكرين وباحثي البرمجيات لأسباب أخرى. فبرفضهم التعامل مع الاختراق ببساطة على أنه نفاذ إجرامي إلى بنوك البيانات، ابتدع باحثو معهد ماساتشوسيتس للتكنولوجيا على سبيل المثال «خُلُق المخترِق» (وهو مصطلح اشتقَّه وروجه ستيفن ليفي في كتابه «المُخترِقون: أبطال ثورة الكمبيوتر»، ١٩٨٤). دافع «خُلق المخترِق» عن ستة مبادئ أساسية في الاختراق، وهي:

- يجب أن يكون الوصول إلى الكمبيوترات مجانيًّا، وحرًّا، وشاملًا.
- يجب أن تكون المعلومات مجانية.
- يجب تفضيل اللامركزية على السلطوية.
- لا يُمكن تعريف المخترِقين وفق مؤهلاتهم التعليمية أو مسارهم المهني.
- يُمكن أن تكون الكمبيوترات مصدر جمال وفن عظيمَيْن.
- تستطيع الكمبيوترات تحسين حياتكم.

هنا، يَصير الكمبيوتر نفسه مصدرًا لعالَم حياةٍ أفضل. يعيد هذا تشكيل إدراك التكنولوجيا؛ فالكمبيوتر والشبكة العنكبوتية العالمية هما مصدران للأمن والبهجة والإيلاف الاجتماعي على المستويَيْن الفردي والجمعي.

ويَفترض مُنظِّرو العلوم الاجتماعية، بناءً على أفكار تشكيلات الثقافات الفرعية، أن الاختراق، شأنه شأن أي شكل من جنوح الأحداث، موقعه في السياق الاجتماعي. فجماعات الأقران، وضغوط الجماعات، والحاجة إلى الاعتراف، والمُقايضات المتبادَلة بشأن البرامج، هي أشكال مُستدامة من التفاعُل والسلوك وسط ثقافة المُخترقين الفرعية (روجرز ٢٠٠٠).

أما وصْف دوروثي دينينج للمُختِرق وثقافته (ضمير الغائب المذكر متعمَّد بالنظر إلى حقيقة أن الدراسات كشفت عن غلبة الرجال في ثقافات المخترِقين؛ انظر، مثلًا، يار ٢٠٠٦: ٣٥-٣٦) فيُصوِّر الأساس الاجتماعي للاختراق:

> معظم المخترِقين يفعلونه [الاختراق] من أجل التحدِّي، والإثارة، والمتعة الاجتماعية. ورغم أن الصورة النمطية الشائعة للمُخترِق هي شخص غير متكيف اجتماعيًّا ويتحاشى الناس لصالح الكمبيوترات، فالأرجح أن المخترقين ينهمكون في ذلك من أجل الجوانب الاجتماعية. يودون التفاعل مع الآخرين على لوحات النشرات، ومن خلال البريد الإلكتروني، وبطريقة شخصية. يتشاركون القصص، والشائعات، والآراء، والمعلومات؛ ويعملون على مشروعات معًا؛ ويُعلِّمون المخترقين الأصغر سنًّا، ويلتقون في مؤتمرات ويتعرَّف بعضهم على بعض ... وبتشاطُر الأسرار التي يعرفونها، يكتسب المخترقون أيضًا الاعتراف من أقرانهم، والمدخل إلى جماعات المخترِقين الحصرية (دينينج ١٩٩١).

وهكذا، يَنظُر المُختِرقون إلى أنفسهم على أنهم يساهمون في تشكيلٍ ثقافي، وإن يكن تشكيلًا غير مرخَّص أو غير مقبول. لهذا السبب، يمكن تصنيف ثقافة المُختِرقين على أنها ثقافة فرعية؛ لأنها تعيد تشكيل التكنولوجيا والعلاقات الاجتماعية، بهدم القواعد، والقوانين، والأعراف الاجتماعية فيما يخصُّ استخدام التكنولوجيا. إنها تعمل على الضد من التنظيم والإدراك الرسميَّيْن الرأسماليَّيْن الاحتكاريَّيْن للتكنولوجيات الجديدة.

(٤) وسائل الإعلام التكتيكية، والنشاط الاختراقي، والإرهاب الإلكتروني

يُمكن وصف الإرهاب الإلكتروني بأنه صورة متطرِّفة من الاختراق السياسي؛ حيث يُطوِّع المتطرفون والإرهابيون والنشطاء الكمبيوتر وتكنولوجيات المعلومات لأغراض العنف أو التخريب أو الاحتجاج، الموجَّهة ضد أشخاص ومنظمات وجماعات مسيطرة أو دول معيَّنة. ولكي نرى الإرهاب الإلكتروني شكلًا من الاختراق السياسي، نحتاج إلى أن نَعُدَّه «نشاطًا اختراقيًّا» hactivism (أو اختراقًا يقترفه النشطاء، انظر ما سيأتي).

ليست أشكال النشاط التكنولوجي الأخرى «إجرامية»، ولكنَّها تُشكِّل مُكوِّنًا مهمًّا من مكوِّنات العالم السياسي للثقافات الإلكترونية. والنشاط الشبكي هو استخدام البرمجيات والإنترنت لنشر الدعاية، والحملات، والاحتجاج.

(٤-١) وسائل الإعلام التكتيكية وحرب المعلومات

يستند مصطلح «وسائل الإعلام التكتيكية» إلى مصطلحٍ أسبق منه، وهو «التليفزيون التكتيكي»، وهو مصطلح سُكَّ خلال مؤتمر «الدقائق الخمس القادمة» في أمستردام عام ١٩٩٣. كانت الفكرة هي استكشاف الإمكانية التكتيكية للأجهزة الإلكترونية الاستهلاكية، وخصوصًا كاميرات تسجيل الفيديو، بوصفها وسيلة للتعبئة الاجتماعية. وفي عام ١٩٩٦ شكَّلت جماعة من نشطاء وسائل الإعلام في روما «طاقم الوسائط الإعلامية التكتيكية» (www.tmcrew.org) لمتابعة أخبار التشياباس والساباتيستا، ونعوم تشومسكي، والحركة النسوية، والإذاعة الحرة.

وسائل الإعلام التكتيكية

تُبنى وسائل الإعلام التكتيكية على تحالُفات مؤقتة تُثيرها مسألة آنيَّة أو حدثٌ آني يستخدم أشكال وسائل الإعلام من أجل الاحتجاج، والحملات، وتنظيم الآراء من أجل أغراض مناهضة للحكومة أو مناهضة للشركة.

وسائل الإعلام التكتيكية، كما يكتب جيرت لوفينك، هي بالأساس «وسائل إعلام الحملات، لا الحركات الاجتماعية ذات الأساس العريض» (٢٠٠٢: ٢٥٥). ووسائل الإعلام التكتيكية، كما تُعرِّفها كريتيكال آرت إنسامبل، هي:

> استخدام نقدي وتنظيري لممارسات وسائل الإعلام، يوظف كلَّ أشكال وسائل الإعلام القديمة والجديدة، البسيطة والمعقدة، من أجل إنجاز مجموعة متنوعة من الأهداف غير التجارية المحدَّدة، وتشجيع كل أنواع المسائل السياسية التي يُحتمَل أن تكون هدامة (٢٠٠١: ٥).

وهي تشتمل على التكتيكات التضليلية، والدعاية الزائفة، والتشريعات التنظيمية المعادية لحقوق النشر أو الخالية منها (يَحمل كتاب «المقاومة الرقمية»، الذي أصدرته كريتيكال آرت إنسامبل، على صفحته التي تتضمَّن حقوق النسخ، عبارة «ضد حقوق النسخ، كريتيكال آرت إنسامبل»). يُحصي لوفنيك النماذج الآتية من وسائل الإعلام التكتيكية: الوصول إلى المباني، والشبكات، والموارد، واختراق [شبكات] الكهرباء، و«الاختفاء في

الوقت المناسب» (٢٠٠٢: ٢٦٠). وسائل الإعلام التكتيكية مؤقتة، ومتحوِّلة، وغير منظَّمة. ومن الأمثلة الجيدة الاحتجاجات المناهضة لمنظمة التجارة العالمية في سياتل عام ١٩٩٩. التقَت وسائل الإعلام المستقلة من أجل تلك المناسبة، وبدأت حملتها، ثم انصرفت (وإن استمرت أعمال المناشَدة من بعدها؛ انظر www.indymedia.org.uk). ابتكَرت جمعية الهيبي الإلكترونية (إيهيبيز) برنامجًا متضمَّنًا في صفحة ويب. وكان بإمكان كلِّ مَن يزور الصفحة تنزيل هذا البرنامج — الذي كان يُنزِّل تكرارًا صفحات من الشبكة الرسمية لمنظمة التجارة العالمية. وهكذا، حينما نزَّل عددٌ كافٍ من الناس البرنامج، كان من شأن ذلك إغراق شبكة منظمة التجارة العالمية بالطلبات، فتتعطل ببساطة. ظهر النشطاء ضد ماكدونالد (www.mcspotlight.org)، ولوفتهانزا (حاليًّا على مواقع www.noborder.org/archive/www.deportation-alliance.com.) ونشأت مواقع وسائل إعلام مستقلة مثل www.indymedia.org (مع نسخ محلية عبْر العالم).

في كثير من الحالات لا تكون هذه الاحتجاجات الافتراضية منعزلة أو عمليات محاكاة. تصاحب هذه التوليفات من «الفعل المباشر الافتراضي الجماهيري» الاحتجاجات في الشوارع، دالةً بذلك على الدمج بين المجالين الافتراضي والمادي. إنها المُكافِئات الإلكترونية للأجساد المحتجة في الشوارع. وحسب تعبير حركة نتسترايك فور بالستين، فهدفها هو «إضافة أجسادنا الافتراضية إلى حضور الأجساد المادية للناس المُتوجِّهين إلى الشوارع عبْر العالم لإدانة الاحتلال الإسرائيلي» (www.geocities.com/netstrike4palestine).

يؤدِّي تعطُّل الإطار الرئيس للشبكة (كما في حالة منظمة التجارة العالمية المذكورة أعلاه) إلى خسائر مالية جسيمة، ويُمكن التعامل معه بوصفه حالةً من الربط بين الافتراضي والمادي.

سكَّت جماعة كريتيكال آرت إنسامبل مصطلح «العصيان المدني الإلكتروني» لوصف استخدامها لوسائل الإعلام التكتيكية في العصر الإلكتروني. ولا بد من رؤية دعاية وسائل الإعلام باعتبارها امتلاك القوة لتغيير الظروف المادية (استشهدت كريتيكال آرت إنسامبل بمثال المعالجة الدرامية الإذاعية التي قام بها «أورسن ويلز» لقصة إتش جي ويلز «حرب العوالم» التي أثارت هلعًا اجتماعيًّا حقيقيًّا؛ كريتيكال آرت إنسامبل ٢٠٠١: ١٩). يشتمل العصيان المدني الإلكتروني عادةً على ما يُسمَّى حاليًّا «حرب المعلومات».

الدعاية الزائفة في وقت الحرب هي تكتيك قديم للغاية يهدف للحط من معنويات العدو. أما تكنولوجيات المعلومات والاتصالات فتأخذ التضليل إلى عالم جديد؛ الفضاء

الإلكتروني والاتصالات الإلكترونية. يُشير جريت لوفينك (٢٠٠٢: ٣٠٨) مُصيبًا إلى صعود «المجمع الإلكتروني العسكري» خلال حرب الخليج الأولى (عام ١٩٩١)، بدعايته «الفيروسية» (التكتيكية) المقاوِمة داخل وسائل الإعلام العالمية. تشمل حرب المعلومات استخدام برامج مفتوحة المصدر (على خلاف البرامج الاحتكارية المحمية بحقوق النسخ)، والنفاذ العام، والأنظمة اللامركزية. ويُدرج لوفينك لينوكس باعتبارها «استراتيجية حرب معلومات إيجابية» ضد مايكروسوفت (٢٠٠٢: ٣٠٩). ويُمكن لموقع مثل www.disinfo.com يحمل نصوصًا من قبيل «أنت تتعرَّض للكذب عليك» أن يكون مثالًا ممتازًا لحرب المعلومات. طلبت إيتاليان نتسترايك (التي أُنشئت عام ١٩٩٥) من المُستخدمين أن يُدرجوا عنوان الإنترنت الذي يَستهدفونه، ويضغطوا باستمرار على رمز إعادة التحميل، وهو ما يتسبَّب في اختناق العنوان بالمطالب. والآن تشن نتسترايك حملات ضد الاحتلال الإسرائيلي لفلسطين بإرسال مطالب للحكومة الإسرائيلية لتعطيل الخوادم، وضد مؤتمر السياسة الأمنية الذي يعقده الناتو (www.india.indymedia.org/en/ 2004/02/209036.shtml). والحملات المضادة للرقابة، وهجمات «تعطيل الخدمة» التي تَنشُر برامج مجانية، والواجهات التفاعُلية البديلة، وبناء المجتمعات على أساس قضايا سياسية، ومحركات البحث البديلة، وشبكات الأقران، والقوائم البريدية، و«الإعلانات الهدامة»، والحركات ذات المصادر المفتوحة، كلها جزء من حرب المعلومات، وتُمثِّل، إلى جانب النشاط الاختراقي، المُعوِّقات الرئيسية في حركة الرأسمالية التكنولوجية العالمية، الطغيانية والمُهيمنة. يُرجِّح النشاط الشبكي ووسائل الإعلام التكتيكية أن الثقافات الإلكترونية هي منطقة متنازَع عليها، تُعرَض فيها ممارسات وتطبيقات مختلفة متجذِّرة في أيديولوجيات وأولويات سياسية واجتماعية وثقافية مختلفة في الحياة الواقعية.

(٤-٢) النشاط الاختراقي

النشاط الاختراقي هو شكل من أشكال النشاط الهادف إلى إحداث تغيير اجتماعي، يُطوِّع الكمبيوترات والشبكات الإلكترونية لهذا الغرض. وإذ يُسمَّى أيضًا العصيان المدني الإلكتروني، فالنشاط الاختراقي يُعزى إلى الغايات السياسية.

جاء أحد الأمثلة المبكِّرة للنشاط الاختراقي والاختراق السياسي عام ١٩٩٨ من فرقة «مسرح الاضطراب الإلكتروني». باستخدام برنامجها المُسمَّى «فلَدْ نت»، دعت الفنانين، والأفراد العاديِّين، والمُفكِّرين للاجتماع في فضاء إلكتروني من أجل مساندة

السباتيستيين المكسيكيِّين. كان ما فعلوه اعتصامًا افتراضيًّا، مغرقين الحكومة والمواقع الرسمية المكسيكية، ومحمَّلين الخوادم من ثَمَّ بأكثر من طاقتها، إلى حد التعطُّل. في العام نفسه، أرسل الانفصاليون التاميل ما بين ٨٠٠ رسالة إلكترونية و١٠٠٠ رسالة يوميًّا على مدى بضعة أسابيع إلى مكاتب الحكومة السريلانكية ومواقعها الإلكترونية. كما كانت الاحتجاجات ضد الحرب في العراق تُصنَع على الإنترنت على نحوٍ مستمرٍّ منذ عام ٢٠٠٣، وما زالت هناك معارضة على الإنترنت لحرب محتملة على إيران (www.stopwaroniran.org/petition.shtml)، ومن الواضح أن النشاط الاختراقي سيستمر.

النشاط الاختراقي

النشاط الاختراقي هو نشاط إلكتروني يُفكِّك قواعد البيانات، ويخترق الأطر الرئيسية، ويتسبَّب في الاضطراب من أجل أغراض سياسية.

النشاط الاختراقي فعلٌ سياسي واقع بين الاحتجاج العام (المسيرات، والإضرابات، وغيرها من الأفعال المُماثلة في المجال العام) والاتصال بوساطة الكمبيوتر. وبمزيد من الدقة، هو ينتج مجالًا عامًّا في الفضاء الإلكتروني من خلال استخدام الاتصال بوساطة الكمبيوتر. إذا كانت الحكومات والأجهزة الإدارية تستخدم كلًّا من الاتصالات بوساطة الكمبيوتر والفضاء الإلكتروني لكي تَستثير استجابات المواطنين، أو للإعلان عن نفسها (انظر الفصل السادس)؛ فالنشطاء يستخدمونهما للاحتجاج. تَقدَّم النشاط الاختراقي على المرحلة الأسبق حينما اقتحم المخترقون الأنظمة والشبكات على سبيل التحدي. ولم يبدأ استغلال التداعيات الاجتماعية والثقافية والسياسية لمثل هذه القدرات أو الأفعال إلا في ثمانينيات القرن العشرين وتسعينياته.

وتشتمل المقاربات ما بعد الاستعمارية للثقافة الإلكترونية على المشروعات الرقمية التي تتعامل بحرصٍ شديد مع التقاليد المحلية للمعرفة وتُقاوم الأساليب الغربية كما هي الحال في الموسوعات التقليدية. ويشتمل التعامُل ما بعد الاستعماري مع العولمة على فكرة إضفاء الطابع المحلي على المعرفة ذاتها.

في البلدان الديمقراطية مثل الولايات المتحدة الأمريكية، ينطوي النشاط الاختراقي والنقاش القائم على الاتصال بوساطة الكمبيوتر على توسعة المجال العام، وهو ما يؤدي إلى المزيد من انتشار الديمقراطية؛ حيث يُمكن أن يستجيب المزيد من المواطنين للحكومة، أو يطالبوها، أو حتى يستجوبوها. ويمكن النظر إلى هذه الأفعال باعتبارها وسيلة لتحقيق بيئة سياسية تشاركية بقدْر أكبر، يُسهِّل فيها العمل على الإنترنت حدوثَ عملية تواصلية بين المواطنين والدولة.

بالمعايير العالمية، تحتجُّ الجماعات الأصلية، والنشطاء المناهضون للعولمة، ونشطاء السلام، «بوصفهم» نشطاء اختراقيِّين، على الإمبريالية الجديدة، والجهود الحربية، والسياسات الاقتصادية للولايات المتحدة. وتستخدم الجماعات البيئية التكنولوجيا نفسها لجذب الانتباه لأخطار التعدين، والصيد في أعماق البحار، ومنتجات الكلوروفلوروكربون، وغيرها من أساليب الحياة السائدة في العالم الأول. وفي مثل هذه الحالات، يكون النشاط الاختراقي مصطفًّا إلى جانب الحركات الاجتماعية الجديدة التي ظهرت في العقود الأخيرة من القرن العشرين.

إحدى أعظم المزايا التي يَسَّرتها تكنولوجيات الاتصال الجديدة هي أن النشطاء الموزَّعين عبْر الفضاءات يمكنهم أن يلتقوا من أجل قضيةٍ ما، ويمكن أداء اعتصام افتراضي مهما يكن موقع المرء. وعلى خلاف أشكال النشاط الأسبق التي كانت تستلزم فضاءات معينة — مع تفضيل الفضاءات العامة في المدن — لتجمع النشطاء، لا يمنع النشاط في الفضاء الإلكتروني أحدًا من الاحتجاج لمجرد أنه في موقع بعيد من ثقافة/فضاء الاحتجاج.

(٤-٣) الإرهاب الإلكتروني

يُمكن للفعل المنسَّق ضد شبكات الكمبيوتر والاتصالات أن يشلَّ الحكومات، لا سيما وأن الكثير من المعاملات المالية يعتمد الآن على البث الإلكتروني للبيانات. وعلى الرغم من أن مُصطلَح «الإرهاب» نفسه لم يُعرَّف تعريفًا شافيًا، فهو يُستخدم في الغالب لوصف النشاط الإجرامي العنيف الذي يستهدف الأشخاص، والأمم، والفضاءات. والإرهاب الإلكتروني هو الفعل الذي تَفعله جماعة من الناس باستخدام شبكات الكمبيوتر لتخريب وتدمير البِنية

التحتية الإلكترونية والمالية والمادية لدولةٍ أو جماعةٍ ما، من أجل غرض سياسي. تقدِّم دوروثي دينينج، وهي خبيرة رائدة في الموضوع، تعريفًا مفصَّلًا للإرهاب الإلكتروني بأنه:

> الهجمات والتهديدات بالهجمات، غير القانونية ضد الكمبيوترات والشبكات والمعلومات المحفوظة فيها حينما تُفعَل من أجل تخويف أو إجبار حكومةٍ ما أو شعبها، تأييدًا لأهداف سياسية أو اجتماعية. (دينينج ٢٠٠٠)

ويُمكن أن تتسبَّب الهجمات الإرهابية الإلكترونية في:

- انهيار شبكات الطاقة الكهربائية، والمواصلات، وشبكات إدارة الكوارث.
- انهيار المعاملات المالية بما يؤدي إلى أزمات في سوق الأوراق المالية، وانهيار اقتصادي.
- اختراق أجهزة الدفاع والأمن القومي.

أدركت حكومة الولايات المتحدة التهديد الناجم عن الإرهاب الإلكتروني، فأعدَّت خطة شاملة في عام ٢٠٠٠ بعنوان «الدفاع عن الفضاء الإلكتروني لأمريكا: الخطة القومية لحماية أنظمة المعلومات». وزادت أغلب ميزانيات دول العالم الأول المخصَّصة لتأمين أنظمة المعلومات زيادات فلَكية منذ ١١ سبتمبر.

بِنية الشبكات الإلكترونية للدولة أو الشركة اليوم — كونها مُنتشِرة ومُعتمدة على وصلات ونقاط اتصال ممتدة على نطاق واسع — تجعلها منكشفة أمام الإرهاب الإلكتروني. وأي منها يُمكن تعريضه للخطر أو مهاجمته ببساطة؛ لأن إبقاء شبكة واسعة تحت المراقبة هو أثقل وطأة من تأمين مبنًى أو غرفة حصينة ممركزة. وهكذا، فالتكنولوجيات نفسها التي زادت الاتصالات والحكم والمعاملات المالية سعةً وسرعة، تُوهن أمنَها وتجعلها عرضة للهجمات المكنة.

يستطيع الإرهابيون أن يعملوا من بُعد، وأن يَزيدوا بذلك من صعوبة تحديدهم واعتقالهم. وتكون المراقبة بالاستعانة بالوكالات الأمنية أشد إشكالية حينما لا يكون الجُناة على مسافة قريبة. فالخفاء الكامل الذي تقدِّمه تكنولوجيات المعلومات والاتصالات يقوي موقف الإرهابي، ويُصبح تحقُّق الوكالات الأمنية من الهُوية أشد تعقيدًا. ويُساعد الإنترنت أيضًا الجماعات والأفرع الإرهابية على تنسيق أنشطتها، مع تقليل فرص ضبطها متلبِّسة بتبادُل الرسائل أو الخطط. وتساعد تكنولوجيا التشفير على إفلات الرسائل المرمَّزة

بين المارقين من المراقبة، ويجعل حجم التبادل الهائل المهمَّة مستحيلة على أي حكومة أو وكالة.

ويكون جمْع الأموال أو الدعاية أسهل إنجازًا من خلال تكنولوجيات المعلومات والاتصالات؛ فتستطيع الجماعات الإرهابية الوصول إلى عدد أكبر من الناس في مناطق جغرافية متنوعة من خلال النفاذ إلى القوائم البريدية وغيرها من قواعد البيانات، دون ضرورة الظهور أو الالتماس الشخصي (وما يَصحبه من مخاطرة). والواقع، كما رأينا سابقًا، أن كثيرًا من النشاط على الإنترنت يُمارس من خلال إخفاء الهُوية، حتى في المجال العام؛ لأن النشطاء الزملاء لا يلتقون أبدًا.

تساعد تكنولوجيات المعلومات والاتصالات حتى جماعة صغيرة من الإرهابيين على تحقيق أقصى ضرر؛ فباستخدام الكمبيوترات وتكنولوجيا الشبكات المناسبة، يُمكن لبضعة أفراد تحقيق دمار — على الضد من الإرهاب التقليدي، الذي يستلزم بِنيةً تحتية ومجنَّدين. كذلك، فإن طبيعة الشبكات بحد ذاتها — كونها مُترابطة ومعتمدة بعضها على بعض — تؤدي إلى أثر تراكمي أو مُتواتر؛ فاختراق شبكةٍ ما أو تدميرها يساعد الإرهابي الإلكتروني على توليد مستوًى مضاعَف من الضرر.

بيئة الفضاء الإلكتروني غير منظَّمة بالكامل تقريبًا. وبينما تستطيع الحكومات الإبقاء على المصادر المادية والمالية للجماعات الإرهابية تحت المراقبة، تُصبح المراقبة الإلكترونية لمثل هذه الجماعات أصعب كثيرًا؛ لأنه يستحيل حكم الفضاء الإلكتروني. فالشبكات اللامركزية، والمواقع المتعدِّدة للمُنحرفين الإرهابيين في الفضاء الإلكتروني لا يمكن إبقاؤها تحت المراقبة من قِبَل أي منظمة أو حكومة واحدة، وتستلزم مراقبتها جهدًا تعاونيًّا شاملًا من أطرف كثيرة.

إحدى العواقب العديدة للتهديد الناجم عن الإرهاب الإلكتروني هي المزيد من تحكُّم الدولة وتنظيمها للإنترنت. اقتُرِحت تشريعات تنظيمية للرقابة على البريد الإلكتروني والشبكات الخاصة، بل حتى أُصدِرت قوانين بذريعة «الأمن القومي» (انظر فيغ ٢٠٠٢).

(٥) المعجبون ومجتمعات المعجبين

يُشكِّل المعجبون مجتمعًا، ثقافة فرعية تقوم على إعجابهم الجمعي بنجمٍ ما. المعجبون هم استجابة للنظام المُعتمِد على وسائل الإعلام الذي يصنع «النجوم». وتُشكِّل ثقافة المعجبين ثقافة فرعية بفضل كونها عملية إنتاج للمعنى الذي قد يكون «شرعيًّا» أو لا يكون.

يُنتِج المُعجَبون معانيهم الخاصة للنص-النجم. هذا هو النص-المعجب، شيءٌ يمكن أن يكون مُشتقًّا من شخصية النجم، أو دوره أو إنجازه، لكنه ليس بالضرورة بِنْية صناعة وسائل الإعلام المحيطة بالنجم. كانت كلمة «معجب» fan، التي ترتبط كذلك بكلمتي «متعصب» fanatic، و«ولع» fancy، تشير في الأصل إلى رجل مُفرط الحماسة في المعبد. واستُخدمت كلمة «ولع» للإشارة إلى رعاة القتال على الجوائز. ومن ثَمَّ، يشي المصطلح بكلٍّ من تعلُّق عاطفي برموز أو مُعتقَدات معينة، وشعور بالجمعية. وقبل أن يُصبح الويب جزءًا من الحياة اليومية بزمن طويل، تواصَل المعجبون باستخدام المطبوعات، واجتمعت نوادي المُعجَبين على نحوٍ منتظم، وتبادلت الملحوظات عن نجومها. وما فعلته الشبكة العنكبوتية العالَمية هو جعل توزيع المعجبين مستقلًّا عن الجغرافيا. فالتواصل الاجتماعي عبْر الشبكة فيما بين المعجبين هو الآن عالَمي بحق؛ حيث قد «يتصل» معجب مقيم في الهند بآخر في كندا.

مواقع المعجبين شكل من أشكال الثقافات الفرعية؛ لأنها تعمل في ظلِّ علاقة متمايزة عن الثقافة السائدة أو حتى متعارضة معها. فالمعجبون بإكس-مِين أو بَفِي (قاتلة مصاصي الدماء) ينظرون إلى أنفسهم باعتبارهم أناسًا هُوياتهم وثيقة الارتباط بالمسلسل التليفزيوني أو بالشخصيات. وحبُّهم المشترك للمسلسل هو ما يُوحِّدهم، حتى وإن كانت هذه العلاقة تبدو مفرطة أو مصطنعة. يُنتج المعجبون معناهم الخاص من النصوص التي ينتجونها. ومن ثَمَّ فروايات المعجبين، ومجلاتهم التي يبدعون فيها حبكاتهم القائمة على روايات هاري بوتر (انظر السرد التخيُّلي للمُعجَبين في fanfiction.mugglenet.com) أو مسلسل «رحلة إلى النجوم» (ستار ترك) الذي حقَّق معجبوه بأنفسهم مكانةَ الطائفة وأطلقوا على أنفسهم اسم «التِّرِكِيِّين»، وتَشتمِل نصوصهم أيضًا على محاكاة أفلامٍ أقل شهرة مثل «حطام النجوم» (ستار فرِك) الفنلندي (١٩٩٢–٢٠٠٥)، و«رحلة إلى النجوم: جيل البيبسي» (ستار تريك: بيبسي جينريشن) (١٩٨٩)؛ تُشكِّل مجتمعًا ثقافيًّا فرعيًّا، يُساعد فيه نص الطائفة الناس على الالتقاء لإنتاج معانيهم الخاصة التي قد تَكتسب الشرعية من المعنى «الأصلي» أو لا تكتسبها. وهي ثقافية فرعية لأن السرد التخيُّلي للمعجبين قد لا يحقق النوع نفسه من رأس المال المالي أو الثقافي أو الاجتماعي باعتباره نص الطائفة.

في حالة السَّرد التخيُّلي المثلي (صنف من السَّرد التخيُّلي للمعجبين، مؤسَّس على العلاقات الجنسية المثلية بين شخصيات من الذكور)، نجد مساحة أخرى تُشكَّل بَعدُ في

ثقافات المعجبين الفرعية. وبينما يوجد نزوع مستقل للانزلاق في الإباحية المثلية، نجد أن السَّرد التخيُّلي المثلي — ومن أمثلة ذلك أن السَّرد التخيُّلي المثلي لمسلسل «ستار ترك» يدور حول علاقة ممكنة بين سبوك وكيرك — يَهدِم نهج القصة «الأصلي»، ويُضيف عناصر من الشأن الجنسي (لمطالعة أرشيف للموضوع انظر www.fanfiction.net أو slashfiction.com).[٤] بيَّن هنري جنكينز (١٩٩٢) كيف تُسهم إبداعات المعجَبين في هُويات المشاهير ويمكن النظر إليها على أنها نمط من أنماط بناء المجتمع.

(٥-١) الفرد والمجتمع

مواقع المعجبين هي مجتمعات يَربِطها رمز شهير، وهي لذلك نمط من أنماط التفاعل الاجتماعي. وتُساعِد مجتمعات المعجبين على الإنترنت المعجبين في التغلُّب على قيودهم المكانية والزمانية، والتفاعل مع المعجبين الزملاء أو حتى مع المشاهير أنفسهم. وهي لذلك تجود عليهم بقدْر معيَّن من العضوية الاجتماعية؛ أي الشعور الجمعي بالهُوية.

مجتمعات المعجبين على الإنترنت هي مثال لـ «أُلفة ثقافية» بصرف النظر عن التباعُد الجغرافي والزمني.

أما المعجبات على وجه الخصوص، فتسمح لهن الشبكة العنكبوتية العالمية بحريةٍ أكبر للاتصال وتأسيس صلات مع غيرهن من المعجبات. تُوضِّح سوزان كليرك (٢٠٠٢) أن معظم سرد المعجبين التخيُّلي كتبتْه نساء، وأن هذا يُوحي بأن النساء هن اللاتي يقمن بجهد التواصل من أجل تشكيل المجتمع واستدامته. هنا، تُمكِّن التكنولوجيا المعاصرة النساء، حيث بما أن معظم النساء رهينات بالمجال المنزلي، فقلما يوجد حافز لكسب المعرفة باستخدام الموادم أو روابط الويب، ما لم تُساعدهنَّ على «لقاء» صديقاتهن. ولذا فمواقع المعجبين تساعد النساء على التواصل فيما بينهن، وتُشكِّل علامة على إنشاء مجتمعات من النساء.

تفتح مجتمعات المعجبين على الإنترنت فضاء الاتصال بين المعجبين، خالقةً محادثات وتبادُلات تدور حول شخصيتهم الشهيرة المختارة (بولين ٢٠٠٠). وبينما كان المعجبون يَتبادلون الأخبار والصور والشائعات عن شخصيتهم الشهيرة المختارة طوال الوقت؛ أتاح الفضاء الإلكتروني مدًى أكبر للنشر. ونطاق الإنترنت الهائل هو الذي يتيح خلق مجتمعات معجبين على الإنترنت (تُقدِّر بولين أنه يوجد على الأقل ١٢٠٠ موقع لمعجبي «ستار ترك»).

(٥-٢) الفضاء المعلوماتي

تُقدِّم مواقع المعجبين كميات كبيرة من المعلومات الشخصية عن المشاهير، وهي مصدر معلومات موازٍ عنهم، حتى وإن كانت غير رسمية؛ حيث تكون المعلومات الخاصة والشخصية عن الشخص المشهور عنصرًا «ضروريًّا» للمعجبين. هذه «معلومات من المرتبة الثانية»، ليس لأنها غير مهمَّة، ولكن لأن هذه المعلومات لا تحظى بإقرار رسمي، ولا تلقى تأكيدًا ولا نفيًا. بعبارة أخرى هي معلومات من المفترض أن تكون حقيقية في غياب أي دليل على موقع المعجبين.

يُسلِّع المعجبون في كل مكان موضوعَ انجذابهم، بانين أيقوناتهم (الشخصيات التي يبجِّلونها) دائمًا باعتبارها ذات أسلوب راقٍ لكن واقعية، غامضة لكن قابلة للمعرفة، بعيدة لكن حميمة. وتشغل الأيقونة مواقع متعدِّدة في مجتمعات المعجبين على الإنترنت.

قد يُنظَر إلى مواقع المعجبين، من قبيل موقع الارتجال الحر الأوروبي (www.efi.group.shef.ac.uk) أو «موسوعة جبل طارق الجديدة لموسيقى الروك التقدُّمية» (www.gepr.net)، على أنها موسوعات تتضمَّن معلومات خارج نطاق الأعمال المرجعية التجارية «المعيارية» أو مهمَّشة من جانبها (أتون ٢٠٠٤: ١٤٩–١٥٠). لذا، فهي تمثِّل مخزن معرفة بديلًا، ومن هنا، فهي تهدم مواقع المعرفة وفضاءاتها القائمة على اقتصاد السوق. هذا الشكل مدين بوضوح لتكنولوجيات المعلومات والاتصالات فيما يخص جمع المعلومات، وتصنيفها، ونشرها.

ولذا، فإن مواقع المعجبين فضاءات معلوماتية، رسمية كانت أم دارجة (أي غير رسمية)، مؤسَّسة على شخصية شهيرة معينة.

(٥-٣) الخاص والعام

ومن ثَمَّ فإن مجتمع المعجبين على الإنترنت خليط عجيب من الخاص والعام. فهو يعزِّز المعجب من خلال بناء هُوية جمعية، وينشئ فضاءً يمكنه أن يصوغ فيه التطلُّعات والرغبات والمشاعر الشخصية عن النجم. ومما يُسهِّل العامل الأخير على وجه الخصوص درجة الخفاء التي تمنحها بنية أفاتارٍ ما على الإنترنت. يستطيع الأفراد أن يكونوا معجبين مولَهين دون أن يعلنوا عن هُوياتهم الحقيقية.

وفي حالة المجتمعات المهمَّشة، من قبيل المثليِّين، يكون مجتمع المعجبين بمنزلة فضاء خاص وعام في الوقت ذاته (باعتباره جزءًا من فضاء لأصحاب الفكر المتشابه).

تشير جوديث فرانكو (٢٠٠٦)، في دراستها لُمجتمَع المُعجَبات المثليات، إلى وجود درجة عالية من الحميمية والانهماك في المراحل المُبكِّرة من بناء المجتمع؛ حيث تتبادل المعجبات المعلومات الشخصية في هيئة مجموعة صور، أو هُوية ثقافية، وتفصيلات شخصية. وتُمكِّن ظاهرة الإعجاب على الإنترنت كثيرًا من الأفراد من تجاوز خلفياتهم السياسية والاجتماعية والثقافية أيضًا، ليَلتقوا باعتبارهم مجتمعًا موحدًا، من خلال تركيز مشترك على العشق الذي قد لا يَمُتُّ بصِلةٍ إلى مجتمعهم «الحقيقي».

طالما نُظر إلى مجتمعات المعجبين على أنها «مجتمعات بديلة»؛ لأنها تتمرَّد على الثقافة والمعايير السائدتَيْن (بل ٢٠٠١؛ بولين ٢٠٠٠). الشائعات، والأعمال المناهضة للمعجبين، والمعلومات الشخصية الزائدة وأحيانًا المحرجة، كل ذلك يُشكِّل «عمل» المعجبين — الذي قد لا تُقرُّه رسميًّا الشخصية الشهيرة التي يدور من حولها مجتمع المعجبين.

(٤-٥) ظاهرة المعجبين والسياسة

لثقافة المعجبين أبعادٌ سياسيةٌ محدَّدة، ولا سيما أنها تتضمَّن، مثل كل الثقافات السياسية، صنع الهُويات الجمعية وعملها.

(أ) النزعة الاستهلاكية

مجتمعات المعجبين «تَبسُط» الثقافة الاستهلاكية للمشاهير إلى عالم جديد (الفضاء الإلكتروني). وبفعلها هذا، تُمثِّل مجتمعات المعجبين على الإنترنت أشكالًا جديدة من الأنشطة القديمة. في الفضاء الإلكتروني، يُنجَز فعل إنتاج المعنى من خلال وسائل الإعلام الجديدة، ولكنه لا يكون مختلفًا في أساسه عن عمل المعجبين «الاعتيادي» على الأرض.

(ب) الهُوية

تضمن سيولة الهُوية وخيار إخفائها حريةً أكبر للخجولين والمهمَّشين والمتردِّدين ليكونوا جزءًا من مجتمع المعجبين، وليعشقوا أيقونتهم المختارة، وليُعبِّروا عن مشاعرهم. فالمعجبات اللاتي ربما يجدن صعوبة في قبولهن أو في التعبير عن آرائهن/رغباتهن علانية تجاه نص الشخصية الشهيرة يُمكنهم فعل ذلك في الفضاء الإلكتروني. ولذا، تفتح ثقافة الإعجاب الإلكتروني أمام المعجبات الفضاء العام للإفصاح، وربما تؤدِّي في النهاية

إلى شبكات شخصية أصغر، يمكن حينئذٍ أن تقوم بطريقة جيدة جدًّا بدور جماعات المساندة من أجل النساء (كليرك ٢٠٠٢).

(جـ) الفاعلية

تُنظِّم مواقع المعجبين ما يُمكن أن يُكتَب أو يُنشَر على الموقع. يصف المعجبون كيف التقوا معبودهم، وبذلك يَسْعَون إلى تحسين سمعتهم/مكانتهم «بوصفهم مُعجبين». ويمكن التعامل مع مثل هذا الإنتاج من جانب المعجبين باعتباره فاعلية الفرد. وهو يُشكِّل فاعلية ثقافية فرعية حينما تتجاوَز كتابة المعجبين ما هو مُجاز أو مسموح به. من الواضح أن مجلات المعجبين تبني على نحو تعاوني روايات (الحبكات، وبناء الشخصيات) في سردها التخيُّلي؛ ومن ثَمَّ فهي تجود على المعجب بشيء أكثر من مجرَّد دور مستهلك سلبي. تبني مجتمعات المعجبين (مثل www.tintinologist.com) روايات موازية عن شخصيات قصصها الأثيرة، وبذلك تُغيِّر على نحوٍ ملموس النموذج المعرفي عن «الأصلي مقابل المشتق»؛ لأنه إن كان المعجبون يستطيعون إنتاج حبكات أصلية مؤسَّسة على شخصيات «أصلية» فما الذي يجعل هذه الحبكات ثانوية؟

تشمل المنشورات الشخصية على الإنترنت إنتاجات معجبين مثل الشِّعر أو سرد المعجبين التخيُّلي (ما يسميه جون فيسك ١٩٩٢ إنتاج المعجبين «التصريحي»). وفي بعض الأحيان، كما بينت جوديث فرانكو (٢٠٠٦)، يَخرج المُعجَبُون من عالم الإنترنت إلى العالم الواقعي، حينما يشترون أفضل المقاعد في العرض الذي تُؤدِّيه شخصيتهم الشهيرة. وهنا تكون الصلات والقوة المُرتكزة على مجتمع المعجبين الافتراضي بمنزلة أداة لتعديل الترتيبات الاجتماعية-العامة في العالم المادي، على نحوٍ يُثبِت الصلة بين العالَمين مرة أخرى.

(٦) الكراهية الإلكترونية

اكتسب دعاة التفوُّق العِرقي، والجناح اليميني المتطرف، والجماعات الراديكالية من البيض ظهورًا أكبر لأيديولوجياتهم وحملات كراهيتهم بوسائل تكنولوجيات المعلومات والاتصالات. يبني كلٌّ من النازيين الجدد، والكو كلكس كلان (الذين توجد منهم ٤٠ جماعة على الأقل في الوقت الراهن)، والجماعات العِرقية، ورُهابيِّي المثلية الجنسية،

مجتمعات بمزيد من السهولة على الشبكة العنكبوتية العالمية. يستطيع الأفراد حاليًّا تشاطُر معتقداتهم بقدْر أقل أو أكبر من الأمان من خلال القوائم البريدية، وجماعات التراسل، دون الذهاب بالضرورة إلى «الأماكن العامة». صار النفاذ إلى مثل هذه المواد — أساس بناء المجتمع من خلال الاتصال — أسهل، ومن خصوصية المنزل ورفاهيته.

أعلن التحالف القومي، وهو منظمة مقرُّها الولايات المتحدة معتقدَه الأساس كما يأتي:

> عالمنا تراتبي. كل واحد منَّا عضو في العِرق الآري (أو الأوروبي) ... ولدينا التزام تجاه عِرقنا باعتباره عاملًا جمعيًّا من عوامل التقدُّم. وقد هذَّبت الطبيعة الملكات الخاصة المتأصلة في العِرق الآري وشحذَتْها، بحيث نكون أفضل قدرة على إنجاز المهمَّة الملقاة علينا ... (التحالف القومي ٢٠٠٧)

يرغب التحالف، في اللحظة التي أكتب فيها، في نشر القوات الموجودة في العراق على الحدود المكسيكية. ويفترض منشورهم التعريفي (غير المؤرَّخ) المسمَّى على نحوٍ متناقض «العفو» أن التهديد الأكبر الذي تواجهه الولايات المتحدة الأمريكية يأتي من المكسيكيين، لا من السود (التحالف القومي، بلا تاريخ).

يُيسر الموقع ترويج الصور العنيفة — ذات الطابع العرقي — وفيما يخص معظم هذه التنظيمات والجماعات، يُظهِر نوعًا من الولع بالحرب (زيكموند ٢٠٠٢: ٢٤٠–٢٤١). اللجوء إلى الخرافة والتاريخ القابل للجدل — من قبيل رواية التحالُف القومي المشار إليها عن تقدُّم العِرق الآري وتطوُّره — يُوفِّر الأيقنة اللازمة لتكتُّل المجتمع من حول الخرافة.

في خطابات الكراهية الإلكترونية من هذه الشاكلة، يُصبح اليهود، والأعراق الملونة، والمثليون «الآخر». ويَرتبط هذا الأمر بالشعور المعادي للمهاجرين الذي أضحى مَعْلمًا مميَّزًا للمجتمعات الأورو-أمريكية (خطابة التحالُف القومي واحدة من كثير غيرها). ويُنزَل «الآخر» أيضًا منزلة مصدر التلوث والتآمُر، ومصدر تعاسة العِرق الأبيض.

وفقًا لتقرير واحد على الأقل، فإن نشاط الكو كلكس كلان «زاد زيادة ملحوظة في عام ٢٠٠٦؛ إذ حاولت جماعات الكلان استغلال المخاوف في أمريكا من زواج المثليِّين، و«الاعتداءات» المُتصوَّرة على المسيحية، والجريمة، وخصوصًا الهجرة» (رابطة مناهضة تشويه السمعة، بلا تاريخ). ويدرج هذا التقرير بوضوح في روايته المصادر الآتية باعتبارها عنصر «وسائل الإعلام» للمنظمة: «المراسلات الجماهيرية، والمنشورات المطبوعة، والإنترنت».

وبينما تتيح التكنولوجيات الثقافية الإلكترونية فضاءات للنشاط، فهي تفسح أيضًا فضاءات لجريمة الكراهية والاعتداءات المرتبطة بالعِرق. وفي كثير من الحالات المؤسفة، تكون الجريمة الإلكترونية أيضًا عاكسة لمشكلات وتوتُّرات اجتماعية أصيلة — من بينها العنصرية، والتحيُّز على أساس الجنس، والاستغلال، والولع الجنسي بالأطفال. ولذا، فخطابات الكراهية الإلكترونية يُمكن أن تكون لها عواقب مادية وجسدية وخيمة على ضحاياها.

(٧) النسوية الإلكترونية

إن خطابات الثقافة الإلكترونية «تُشَكِّل» النساء بطُرُقٍ محدَّدة (سأناقش مسائل النوع والشأن الجنسي في الثقافة الإلكترونية بمزيد من التفصيل في الفصل التالي). تُنَظِّر الدراسات النقدية النِّسَوية للثقافة الإلكترونية، وهي أحد عناصر النقد النِّسوي للتكنولوجيا ذاتها، لدور مختلف للنساء في عصر التكنولوجيا الإلكترونية.

للنسوية الإلكترونية ثلاثة جوانب أساسية، هي: «النظرية» (إعادة النظر في علاقة النساء وثقافات التحكُّم الإلكتروني/الرقمية)، و«العمل الفني» (الفنانون ذوو الأجندات النسوية الواضحة الذين يستخدمون تكنولوجيات المعلومات والاتصالات)، و«العمل النشاطي» (الفعل الاجتماعي والسياسي، والدعاية، والحركات). سأناقش الجانب النظري للنسوية الإلكترونية في الفصل الخامس. أما في هذا الفصل فأنا مُهتمٌّ بالطُّرق التي تُطوِّع بها الأشكال الثقافية الإلكترونية التي تَمتلِك سياسة نسوية الثقافةَ الإلكترونية وتعيد نشرها.

تُقدِّم صيغة سادي بلانت، التي صارت كلاسيكيَّةً الآن، للويب باعتباره نسيجًا ملاءمةً وتمثيلًا مختلفَيْن للعصر الرقمي. بناءً على العمل النسوي الأسبق الذي أعدته ماري دالي (١٩٩٠/١٩٧٨)، تفترض بلانت في مقالها المعنون «الأنوال المستقبلية» (١٩٩٥) أن الكمبيوتر محاكاة للنسج، «يصل ما بين النساء عند الواجهة التفاعلية بين الإنسان والمادة، الهُوية والاختلاف، الواحد والصفر، الثقافي والافتراضي» (ص٦٣). ومن وجهة نظر بلانت، البرمجة نسج نسائي. أما دونا هاراواي التي كانت تكتب قبل بلانت بسنوات قليلة، فترى أن النسج استراتيجية من أجل «السايبورج المعارِض»، فعل مقاوَمة في مواجهة التواصل الشبكي الذي تقوم به الهيئات المؤسسية الرأسمالية (١٩٩١أ/١٩٨٥: ١٧٠). النسج في مثل هذه التأويلات هو نظام رمزي للإبداع النسائي.

من بين الأشكال العديدة للثقافات الإلكترونية، العمل الثقافي النسوي الإلكتروني هو الأروع، كما يُقال. وثمة شكلان من الثقافات النسوية الإلكترونية مُهيمِنان، هما: السايبربنك النسوي، والفن النسوي الإلكتروني.

(٧-١) السايبربنك النسوي

كما لحظنا بالفعل في الفصل الثاني، يُمثِّل السايبربنك تطويعًا للتكنولوجيات الإلكترونية يتَّسم بطابع ثقافي مضاد. غير أن التيار السائد من السايبربنك، بصرف النظر عن طبيعته المعارضة، يحتفظ بالتحيزات المتصلة بالنوع، وبالأيديولوجيات الأبوية للسَّرد التخيُّلي العلمي والتكنولوجيات. ولذا تعيد الكاتبات النسويات مثل بات كاديجان ومارج بييرسي كتابة السايبربنك من زاوية نسوية.

ومن الملامح الرئيسية لإعادة الكتابة هذه، رفض معاملة عصر الكمبيوتر وتكنولوجياته على أنهما تحريريَّيْن فحسب. يرى السايبربنك النسوي رابطة أصيلة بين الثقافة الإلكترونية، والتكنولوجيا، والرأسمالية، والأبوية. ويعني هذا أن الثقافة الإلكترونية من وجهة نظر السايبربنك النسوي هي نتاج نظام تمويلٍ، وتكنولوجيا، وعمل، وتنميط ثقافي يتسم بالتفاوت؛ حيث:

- تُتجاهل إسهامات النساء أو تُبخس قيمتها.
- يَتجاهل التركيز على العقل والطابع العلمي الاستجابات العاطفية للتكنولوجيا والعلاقات بها.
- ما زال الجسد الأنثوي يُصوَّر على أنه موضوع جنسي للاستهلاك الذكري.
- لا تُرى علاقة النساء بالتكنولوجيا على أنها علاقة رئيسية أبدًا.

وكما يعتقدن؛ فالتيار السائد من السايبربنك يتجاهل هذه الجوانب الحاسمة من تكنولوجيات المعلومات والاتصالات. ويفترضن أن التركيز المفرط على الاختراق وترْك العمل يُمثِّل الرغبة الذكرية في القوة والسيطرة، وهذه المرة من خلال الدوائر الإلكترونية والكمبيوترات. ولذا، يَنشُد السايبربنك النسوي تهيئة إسهامات النساء وتطويعها لتكنولوجيات المعلومات والاتصالات.

أولًا: يرغب السايبربنك النسوي في أن يكون أكثر شمولًا من حيث أبعاده السكانية. ولذلك، فهناك المزيد من الملونين، والمزيد من ذوي القدرات المختلفة، والمزيد من الشواذ

— وهي فئات، كما يَقُلن، ظلَّت تُهمَّش في تيار السايبربنك السائد. ثانيًا: يرى السايبربنك النسوي التكنولوجيا متجذِّرة في سياق اجتماعي وثقافي محدَّد. تنشأ تكنولوجيات المعلومات والاتصالات في عصر العولمة، والعمل العابر للقوميات، والتدفُّقات المالية. فالعالم «المتصل بالشبكات» هو، على الأغلب، «العالم الأول». ويبقى وصول الملوَّنين إلى مثل هذه التكنولوجيات مُنخفِضًا، حتى في العالم الأول.

ثالثًا: يُعيد السايبربنك النسوي تعريف التكنولوجيا حسب «استخدامها». وهي تَشمل السحر، والرُّوحانية، والعواطف باعتبارها استجابات وصورًا لتطويع التكنولوجيا تحظى بقَدْر مُتساوٍ من الأهمية. سرد بات كاديجان التخيُّلي، على سبيل المثال، يترجم الفضاء الإلكتروني وملامحه الملازمة له إلى فضاء سِحري شبه صوفي.

رابعًا: يُضفي السايبربنك النسوي طابعًا إشكاليًّا على موضوع «الغريب» الشائع للغاية في السرد التخيُّلي العلمي وتيار السايبربنك السائد. بناءً على عمل النظرية النِّسوية، يرى السايبربنك النسوي المرأة، والمُلوَّن، والشاذ باعتبارهم دائمًا «الآخر» الغريب. ويَنطبِق خطاب الغريب والأجنبي في السايبربنك السائد، كما يفترضن، في المجال الأدبي وفي الفضاء الإلكتروني مثل «حقائق» الحياة اليومية؛ حيث تكون هذه الفئات غريبة دومًا على الثقافات البيضاء أو من وجهة نظرها. ينبه السايبورج في السايبربنك النسوي إلى الطبيعة المَبنية التي تتَّسم بها فئات البشر، والحيوان، والآلات. ويُفترض أن الخطابات والحقائق الاجتماعية والثقافية تبني وتعزِّز فئات معينة باعتبارها التيار السائد والمُهيمن، وتبني الفئات الأخرى باعتبارها سلبية وخاضعة. ولذا، تُعامَل هُوية السايبورج من الشخصيات العابرة للنوع الاجتماعي، أو للعِرق، أو للإثنية، باعتبارها مصدرًا للتحرُّر من التصنيفات.

خامسًا: تُعتبر كاتبات مثل كاديجان، وبييرسي، وميليسا سكوت موضوعَ التجاوز الجسدي المِحوَري تمامًا في السايبربنك مهربًا. فمن وجهة نظر المرأة (البيضاء «أو» الملونة)، يبقى الجسد مركزيًّا لبنى الاستغلال والحرية. ومرة أخرى، يُميِّز تجاوز الجسد العقل على المادة — وهو تصوُّر نمطي، مؤسَّس على النوع منذ بدايات العصر الحديث (الذكر باعتباره العقل، والأنثى باعتبارها المادة). ومِن ثَمَّ، فالفرار من الجسد هو خيال «ذكري»، البحث عن عالم الوعي «الخالص»، بينما يكون الجسد من وجهة نظر المرأة هو مركز البحث عن الهُوية والانعتاق. ومن هنا، يرى السايبربنك النسوي الكمبيوترات، وتكنولوجيات المعلومات والاتصالات، وتكنولوجيات تعديل الجسد، والفضاء الإلكتروني ليس كوسيلة للهروب من التجسُّد بقدْر ما هي تضخيم وإعادة إرساء للجسد. لا بد

للانعتاق أن يتقدَّم من الجسد، لا بد من أخذ الجسد في الاعتبار. أما إنكار الجسد لصالح العقل فيَعني التجاهل المتعمَّد لكون الحيوات المادية تحيا من خلال الجسد. والأمر هكذا على وجه الخصوص في حالة النساء الملوَّنات؛ حيث يكسب الجسد طابعًا عرقيًّا ونوعيًّا اجتماعيًّا، وتَنبثق الذاتية كلها «من» الجسد. ومن ثم ففيما يخص المرأة السوداء، «يرسي الفضاء الإلكتروني ذاتية الجسد الأسود في التكنولوجيا». ولا بد من الإحساس بالتكنولوجيا نفسها، باعتبارها جسدًا أنثويًّا أسود، أو من خلال جسد أنثوي أسود.

(٧-٢) الفن النسوي الإلكتروني

بدأ تَجلِّي الفن الإلكتروني النسوي والرقمي المعاصر، المُتأثِّر بالنظرية النسوية — خصوصًا لوسي إريجاري وهيلين سيزو — على الإنترنت في صورة جماعة في إن إس ماتريكس، وهي جماعة من أربع فنانات مقيمات في أستراليا، هم: جوزفين ستارز، وفرانسيسكا دو ريميني، وجوليان بييرس، وفيرجينيا بارات. وكانت أجندة الـ «في إن إس ماتريكس وسياستها وشعارها» كما يأتي:

نحن الفَرْج الحديث،
مناهضات للعقل إيجابيات،
غير محدودات، غير مقيَّدات، غير متسامحات،
نرى الفن بفَرْجنا، ونصنع الفن بفَرْجنا،
نؤمن بالمتعة، والجنون، والقداسة، والشِّعر.
نحن فيروس اللانظام العالمي الجديد،
نكسر الرمزي من الداخل،
مخرِّبات الإطار الأبوي.
البظر طريق مباشر إلى المصفوفة
في إن إس ماتريكس،
مُنهِيات النُّظُم الأخلاقية،
مرتزقة النجاسة،
ننزل على حواجز هيكل الحقارة،
وإذ نسبر المعبد السحيق، نتحدَّث بالألسن،

متسللات، مُربِكات، مُنتشِرات،
مُفسِدات للخطاب،
نحن الفَرْج المُستقبلي.

(في إن إس ماتريكس ١٩٩١)

كانت الفكرة هي إحداث صدمة، حتى مع الدعم الحماسي الذي لقيَه تطويعهم النسوي للتكنولوجيا من مُنظِّرين مثل سادي بلانت (التي استخدمت سطر في إن إس ماتريكس «البظر طريق مباشر إلى المصفوفة» على سبيل الاقتباس الذي استهلَّت به مقالتها عام ١٩٩٦ «النَّسْونة: تأملات عن النساء والواقع الافتراضي»). الاختلاف الجنسي، والهُوية، والتساؤل عن «نسجات» النساء، وشبكاتهن، كل ذلك أُشيع في أشكال الفن التكنولوجي هنا من جانب في إن إس ماتريكس، ولذا فقد مثَّل علامة على الارتحال من التكنولوجيا الرأسمالية الذكورية.

وبناءً على هذه الملاءمة النسوية للفضاء الإلكتروني، ظهر مزيد من الأشكال الثقافية الفرعية خلال تسعينيات القرن العشرين. على سبيل المثال، نشرت «الكلبة الطموح» (أمبيشس بِتش) — وهي عملٌ فني على أسطوانة مدمجة أبدعته ماريتا ليوليا (١٩٩٦) — صورة الكلبة باعتبارها الصورة المركزية (وضع عمل دونا هاراواي الأحدث بعنوان «بيان الأنواع المتصاحبة»، ٢٠٠٣، الكلب محل السايبور). وفي عام ١٩٩٤، عادت في إن إس ماتريكس بأسطوانة مدمجة، بعنوان «جيل/نوع اجتماعي جديد كليًّا» (أول نيو جن) مازجة لعبة الفيديو بالسَّرد التخيُّلي العلمي، وركَّزت هذه المحاكاة الساخرة مرة جديدة على العاهرة (تُسمَّى حاليًّا «العاهرات الإلكترونيات»)، مع تلاعب بكلمة «جن» (التي يُفهَم منها كلٌّ من «جنيريشن» أي جيل، و«جندرز» أي أنواع اجتماعية)، واستخدمت صورًا مكثَّفة للأعضاء الأنثوية. كان من شأن هذه الفكرة أن تحُلَّ محل — أو على الأقل أن تُقدِّم بديلًا لـ — ألعاب الكمبيوتر التي كانت ذكورية محضة (جنود يغزون الفضاء، ومُستكشفين رجال، وبناة مدن، وصور للغزو والاختراق الذكوريِّين).

كان من الأمور الجوهرية في «الالتفات» النِّسوي إلى الثقافة الإلكترونية دور المصطلحات، والأدوار التي كتبت عنها النساء في الفضاء الإلكتروني (على مواقعهنَّ الإلكترونية، في مجموعات). وضَمِن كلٌّ من التركيز على كونهن «عاهرات» أو «كلبات» (مصطلح اعتيادي في تقاليد الكتابة النسوية الإلكترونية)، والطبيعة الجنسية والتشريحية

المباشرة أن أشكال الأدبية كانت ذات طبيعة نسائية واضحة. ولذا، بدلًا من أن تُختزَل إلى شيء جنسي معرَّف وموصوف مِن قِبَل مستخدِم التكنولوجيا الذكر، أحالت النسويات الإلكترونيات الفضاء الإلكتروني عالَمًا للأنثى الحاسمة غير المتردِّدة. وبينما كانت الألفاظ النابية من قبيل «عاهرات» تُستخدم من جانب الرجال باعتبارها تصنيفات للاحتقار والتهميش، استردَّت كاتبات الأدب النسوي الإلكتروني هذه المُصطَلحات وحوَّلتها إلى تصنيفات هُوية «إيجابية» لوصف النساء السايبورجات/المتصلات بالشبكة: تُصبح «الكلبة» أو «العاهرة» كلمة «تعريف ذاتي». وتُبرز مواقع «الكلبات» الشكل الأنثوي والهُوية الجنسية: تتعامل هذه الممارسات مع مثل هذه المصطلحات باعتبارها علامات على التمكين. وفي بعض الحالات، تُثير مواقع الأديبات النسويات وجماعاتهن حتى روحًا صوفية أو شبه خرافية. على سبيل المثال، يستخدم موقع «كلبة من جهنم» (www.yoni.com/bitch.shtml) إلهات مثل كالي وهيكيت، وليليث، وموريجان، وإريشيكجال باعتبارها رموزًا للنسوية. ويُعلن الموقع، متمِّمًا الصورة النمطية للمرأة بوصفها شكَّاءة وكلبة:

> في طاقة الإلهات المُعتمات يقع المخزن الهائل للقوة الأنثوية. ومع أنها تُقمَع في أغلب الأحيان أو تُنكر فستتسرَّب في النهاية في عداوة وسخرية، بانتقادات قاسية، وشكاية، ونميمة، واستهانات ماكرة. (www.yoni.com/bitch.shtml)

ويسأل مشروع نسوي إلكتروني آخر على الإنترنت مجموعة من الأسئلة، منها:

> هل تُجمِّد الكلمات: «لو أنك أحببتني حقًّا ...» قلبك؟ ...
> هل تُريدين أن «تُصفعي» النساء اللاتي يلعبن دور «العاجزات» فقط ليَجذبن انتباه الذكور ويُدغدغن الأنوات الذكورية؟ ...
> هل سئمت الناس الذين يُخبرونك بأنك «عالية الصوت أكثر مما ينبغي»، و«حازمة أكثر مما ينبغي»، أو«مُعتدَّة برأيك أكثر مما ينبغي»؟ (www.heartlessbitches.com)

مثل المَوجة الثانية من النسوية والنظرية الفرنسية (إريجاري، وسيزو) التي بنَت لغة كاملة لجسد المرأة — ما يُسمَّى «الكتابة النسوية» — ونفسيَّتها، طوَّع الفن النسوي الإلكتروني الجسد واستعاراته، بوصفهما نقطة انطلاقه.

ومع ذلك، فالعمل النسوي الإلكتروني في ذاته، ومن ذاته، لم يكن جديدًا على نحوٍ مُثيرٍ للدهشة في أيديولوجيته أو أجندته. فالأفلام وأشكال الفنون المرئية النسوية طالما كانت جزءًا من الحركات المضادة والثقافية الفرعية منذ سبعينيات القرن الماضي. أنشأت فرقتا: رَيوت جرل، والبَنك الأنثوي بيئة نسوية ملائمة، حتى في الأشكال الثقافية الفرعية، باحتجاجهما ضد الصورة النمطية للمرأة «الوديعة» في التمثيل الشعبي. ولسوء الحظ، فإن الشكل الأدبي يميِّز الجسد أيضًا، ومن ثَمَّ فهو يغامر بتعزيز النموذج المعرفي القديم: المرأة = المادة/الجسد.

وضع النظرية والمقاومة داخل الجسد وحده لا يُحرِّر النساء من النموذج الأسبق. فبينما يخدم تطويع الرموز الصوفية والروحانية غرض جعل المشروع النسوي أكثر انفتاحًا، غالبًا ما يؤدِّي وضع النسوية داخل ما بعد البنيوية أو الماركسية إلى اتجاه مقلق لأولئك الميالين إلى الروحانية. وأخيرًا، فإن الطابع العنصري لكثير من هذه المَشروعات يُثير التساؤل بشأن الانقسام العِرقي داخل الفضاء الإلكتروني. وبينما تقف مشروعات معينة (رَيوت جرل إز، ٢٠٠٢) موقفًا مناهضًا للعنصرية حاسمًا (إلى جانب موقفها المناهض للتحيُّز على أساس الجنس)، فكثير مِن المشروعات النسوية يدور حول البِيض.

يصلُ الفن النسوي الإلكتروني ما بين التكنولوجيا العالية والعالم المادي بإظهار كيف أن التكنولوجيا تُقرِّر مُسبقًا أدوار النساء، وإمكانات هدمها. ومثل كاميرات ويب النساء التي تستخدم التكنولوجيا لتُمثِّل النساء بلا تدخُّل من مؤسسات «أبوية»، يؤكد الفن النسوي الإلكتروني كيف أن التكنولوجيا يمكن تطويعها من قِبَل النساء لتمكين أنفسهن. ويشي الفن النسوي الإلكتروني بأنه من أجل عكس نموذج التكنولوجيا الذكرية مقابل المرأة غير التكنولوجية، تحتاج النساء إلى تشكيل تصميم التكنولوجيا واستعمالها.

ليست الثقافات الفرعية الإلكترونية جديدة جذريًّا، فهي تمتد إلى مجالٍ آخر، وبدرجة أعلى من التواصُل، والتجمُّع، والظهور، وأنظمة التفكير، والمعتقدات، والمُمارسات التي وُجدت لزمن طويل. وتُشكِّل الأنواع الثقافية الفرعية من قبيل سرد المُعجبين التخيُّلي، أو الجريمة الإلكترونية، نوعًا من الاستحواذ، أو الانحراف، أو الإجرام، في تطويعها للتكنولوجيا. ومع ذلك، فلكي نفهم الأهمية الحقيقية لهذه الأنواع فلا تزال هناك حاجة لإجراء دراسات إثنوجرافية مفصَّلة.

هوامش

(١) ومع ذلك، ليست المدوَّنات السياسية ومدوَّنات الساسة وحملات التدوين ديمقراطيةً بالكامل. أظهرت الدراسات كيف أن المراقبة تَبقى حتى في مثل تلك الحملات المزعومة حتى تُلائم النقاشات أجندة الحملة (انظر جاناك ٢٠٠٦).

(٢) مع ذلك، تزدهر إباحية كاميرات الويب على هذا الجانب. فالكاميرات «الخفية» التي تتبع امرأة في حياتها اليومية تُتيح للمشاهدين «النفاذ» إليها من خلال عين الكاميرا، ويظهر أنها تتيح المرأة للاستهلاك.

(٣) يُنسَب إلى جنيفر رينجلي إطلاقها اتجاه كاميرا الحياة عام ١٩٩٦، من خلال مشروعها جنيكام، الذي استمر حتى عام ٢٠٠٣ (موثَّق في www.arttech.ab.ca/pbrown/jenni/jenni.html).

(٤) لدراسات للسَّرد المثلي الجنس، انظر يونج (٢٠٠٤)، وشيف (٢٠٠٤)، وثروبكايو (٢٠٠٣)، ووولِيدج (٢٠٠٥).

الفصل الخامس

النوع والهُويات الجنسية

خطة الفصل

- النساء والفضاء الإلكتروني:
  - التجسُّد، والنوع، والتكنولوجيا
  - الفضاءات الإلكترونية المؤسَّسة على النوع
- الإنترنت الجنسي:
  - الجنس الإلكتروني
  - الإباحية، والرأسمالية، والثقافة
- تشذيذ الفضاء الإلكتروني

يَشمل النوع والهُويات الجنسية في الفضاءات الإلكترونية مناطق بحثٍ متعدِّدة، من الجسد المصبوغ بصبغة جنسية في الفضاء الإلكتروني، إلى استخدام الهواتف المحمولة وَفق النوع.

يتصدَّى موضوع «النوع والثقافة الإلكترونية» لأسئلة محدَّدة بشأن تكنولوجيات المعلومات والاتصالات، وتكنولوجيات الكمبيوتر الشخصي.

- هل توجد اختلافات جوهرية في الطرق التي يطوِّع بها الرجال والنساء التكنولوجيا أو تطوعهم بها التكنولوجيا؟
- هل يُوجد مُنجَز تكنولوجي قائم على النوع من حيث التصميم والوظيفة والاستخدام؟

- إذا كان الأمر كذلك، فما الآليات التي يُهمَّش بها نوعٌ اجتماعيٌّ ما أو يُستغل في سياق تصميم التكنولوجيا، وإنتاجها، واستهلاكها؟
- كيف تُسهِّل التكنولوجيا الرقمية الهُويات الجنسية المقموعة؟
- ما الصلة بين الهُوية الجنسية والتكنولوجيا والرأسمالية؟
- وأخيرًا، هل تُوفِّر التكنولوجيا الرقمية فضاءات لتلك الهُويات الجنسية المهمَّشة؟

تظهر أي تكنولوجيا في سياق اجتماعي، وتكون متشرِّبة بالعلاقات والبِنى الاجتماعية المعاصرة. وكما بيَّنت الدراسات النسوية للتكنولوجيا (ومنها مثلًا، كوكبرن ١٩٨٥؛ ويكمان ١٩٩٣)، استُخدمت التطورات التكنولوجية تاريخيًّا لتقييد مجال النساء. وتُظهِر الدراسات الاجتماعية للتكنولوجيا كيف أن التكنولوجيا لعبَت دورًا مهمًّا في تطوير وتصميم ما نُعرِّفه بأنه التكنولوجيا الشائعة (بيكر ١٩٩٥). لا تؤكد هذه التكنولوجيات فقط تقسيمًا للعمل على أساس النوع، ولكنها تُحدِّد أيضًا فضاءات معينة (فضاءات المنزل/البيت) بوصفها «فضاء المرأة»، وتُقيِّد حركات النساء بهذا الفضاء (كوكبرن ١٩٨٥).[١] ولذا فالدور «المتوقَّع» و«الحقيقي» في استخدام ذلك المنجَز التكنولوجي المعيَّن استدعيا تطوير المنجَز بطرقٍ معينة.

عَنى الإنسان المضخَّم، السايبورج (الذي يمكن القول إنه أقوى استعارة ورمز للعصر الرقمي والتكنولوجيا الإلكترونية)، أشياء شديدة الاختلاف من وجهة نظر النساء. في مقال «بيان السايبورج: العلوم والتكنولوجيا والنسوية الاشتراكية في ثمانينيات القرن العشرين»، تعاملت دونا هاراواي (١٩٩١أ/١٩٨٥) مع السايبورج بصفته استعارة دالة على تحالُفات وائتلافات سياسية جديدة. وعارضت هاراواي الأفكار الأقدم عن تحيُّزات التكنولوجيا إلى الذكور التي لم تفعل سوى تعزيز تفاوتات النوع. وبدلًا من ذلك، افترضت أن السايبورج ربما يستطيع بصورته البشرية-الآلية المُبهَمة أن يعمل عمل نظام تصنيفي بذاته، نظام تصنيفي لم يلائم بسهولة التصنيفات الثنائية المتاحة للبشر والآلة، أو الطبيعة والآلة. يربك السايبورج التصنيفات؛ لأنه يَحتوي على صنوف كثيرة؛ ويربك الهُويات لأنه «يشمل» هُويات كثيرة: ذكر/أنثى، بشر/آلة، بِيض/غير بِيض. ولذا، فالسايبورج هو صورة قادرة سياسيًّا؛ حيث يُتاح شكل جديد للسياسة — سياسة أكثر اشتمالًا، ترفض قبول ثنائيات الهُوية التي يؤمن بها أنصار مبدأ الضرورة، وتسعى إلى هُويات متعدِّدة. ولأن المرأة كانت تُختزَل تقليديًّا إلى الجسد/المادة (بينما الرجل بالتبعية هو «العقل»)، فالجسد الجديد للسايبورج يُجزِّئ فئة النساء ذاتها. ويكسر السايبورج

أيضًا الحاجز بين الذات (البشر العاطفي) وبين «الآخر» (الآلة). يُمثِّل السايبورج نقلة جديدة للنوع الاجتماعي وحتمية الهُوية. من فكرة هاراواي النظرية واستعارتها، تنطلق قراءة الفضاء الإلكتروني والتكنولوجيا الإلكترونية، بالاستناد إلى النوع.

استعارة مهمة ثانية في هذه القراءة هي استعارة النسيج. استخدمت ماري دالي في كتابها «الجين/إيكولوجيا» (١٩٧٨) لأول مرة صورةَ النسج لتصفَ وتُعرِّف الإبداع الأنثوي. وافترضت دالي أن العناكب والنساء يَنسجن شبكات التواصل بين أنفسهن. والنساء والطبيعة أنفسهن متَّصلات من خلال الشبكات. تكتب دالي في نصٍّ مُوحٍ على نحو مميز:

> ثمَّة فارق حاسم بين نسج العجائز الإبداعي وبين التوليفات الملفَّقة؛ أي التجميع غير العضوي للأشياء الذي هو «عبقرية» الفن الذكوري، والتكنولوجيا، والاحترافية. ولا يمكن التحدُّث أيضًا عن التباين بين التفكيك الإبداعي للعُقَد الذي تفعله العجائز، وبين الانتهاك والتمزيق الخبيث/الفحولي لشبكات الطبيعة (١٩٩٠/ ١٩٧٨: ٤٠٠-٤٠١).

من وجهة نظر دالي، يَشي النسج بنمط تفكير أنثوي بديل، وإبستمولوجي بديل، وإبداع بديل.

بناءً على عمل دالي، استهلَّت سادي بلانت قراءة الفضاء الإلكتروني بوصفه «نسيجًا» في مقالها المُهم «الأنوال المُستقبلية: النساء الناسجات والتحكُّم الإلكتروني» (١٩٩٥)، الذي تُحقِّق فيه استعارة النسج غاياتٍ عدة.

أولًا: أنها ترتبط بعناية بصورة ««الشبكة» العنكبوتية العالمية»: الاختصارات WWW باعتبارها مجموعة نقاط متصلة شبكيًّا. ثانيًا: أنها تنبني على الصورة النمطية التقليدية للنسج باعتباره عمل «المرأة» («يتداخل النسج دائمًا بالفعل مع التساؤل بشأن الهُوية الأنثوية»، بلانت ١٩٩٥: ٥٦)، ولكنها هنا، في الثقافات الإلكترونية، تُمدَّد لتَشمل الاتصال وبناء المجتمع بين النساء. وتَشي بشبكة منسوجة باعتبارها فعلًا من أفعال «الفاعلية»؛ حيث «تتصل» النساء عن وعي تأكيدًا للذاتية والهُوية.

ثالثًا: في تباينٍ حادٍّ مع الرؤى الذكرية الأبوية للفضاء الإلكتروني، الذي يُصوَّر مجازيًّا على أنه «جبهة» جديدة بانتظار غزوها، و«إقليمًا» جديدًا بانتظار استكشافه (مرة أخرى، صورة تقليدية للغزو والسيطرة الذكوريَّيْن للمشهد الطبيعي «البكر»)،

فإن استعارة «النسج» النسوية تُوحي بالربط، والاعتماد المُتبادَل، والمجتمع. يدل النسج، باعتباره استراتيجية فطرية بالنسبة إلى النساء، على التبادُلية؛ حيث تكون الشبكة تضخيمًا للمجتمع أكثر منها تضخيمًا للاستكشاف الذكوري.

وأخيرًا: يوحي النسج بموازاة ما بين الحِرَف اليدوية وتكنولوجيات التحكُّم الإلكتروني. من شاعرية حِرَف النساء اليدوية المنسوجة إلى شبكات التحكُّم الإلكتروني عالية السرعة المؤلَّفة من قِبَل النساء والواصلة بينهن، تفترض الصورة تحالفًا بين الفن والتكنولوجيا، «أسلوبًا فنيًّا» بالمعنى الحقيقي للكلمة، ولكنه أسلوب فني يُتيح «فاعلية» النساء.

من الواضح أن رُؤيتَي هاراواي وبلانت للتكنولوجيا الإلكترونية معنيتان بفاعلية النساء وتمكينهن. وبتركيزها على القوة، والهُوية، والفاعلية، تَستكشف الدراسات النسوية للفضاء الإلكتروني العوالم «المادي» (أو «الواقعي»)، و«الرمزي» (التمثيلات)، و«الافتراضي» (الفضاء الإلكتروني) دون تمييز لأحدها على الآخر. فتَحاشي الظروف المادية التي تعمل فيها النساء مع التكنولوجيات الجديدة — تقسيم العمل على أساس النوع، أو المؤسسات الصناعية المستغلة في العالم الثالث مثلًا — لصالح نشوة الهُويات السائلة في الفضاء الإلكتروني يعني تفويتَ الفكرة الحاسمة: أنه بصرف النظر عن العمل على الإنترنت، تستمر النساء في العيش في ظروف استغلالية وظالمة.

يبحث هذا الفصل في الهُويات الجنسية على الإنترنت. ويستكشف إلى أي حدٍّ يُؤسَّس الإنترنت على النوع، وظاهرة «الإنترنت الجنسي»، وتشذيذ الفضاء الإلكتروني.

(١) النساء والفضاء الإلكتروني

تكنولوجيات المعلومات والاتصالات أيضًا تكنولوجيات قائمة على النوع.[٢] من دور رائدات الأعمال النساء في هندسة البرمجيات إلى مُصطلحات الفضاء الإلكتروني المستندة إلى النوع (كلمة «ماتريكس» مشتقَّة من الكلمة اللاتينية «ماتر» التي تعني «الأم») وتصميم الواجهات التفاعلية في نظام الويندوز («المكتب» وليس «المطبخ» أو «البيت»)، تُقدِّم القراءات النسوية المعاصرة للعصر الرقمي بُعدًا آخر للتكنولوجيات الجديدة.

ظلَّت النظرية الثقافية النسوية منبهرة بوجهات النظر التي قدَّمتها الثورة الرقمية، ومرفوضة منها في الوقت نفسه. تغيير الزمان والمكان، وإمكانية بناء المجتمع، والأمل في «حريات» الفضاء الإلكتروني، والأشكال الجديدة للهُوية والرقابة، وتهديد التحرُّش

والاستغلال هي كلها ملامح للتكنولوجيا الجديدة لها تَبعات مادية ملموسة فيما يخص النساء.

يَسترعي انتباهنا في هذا القسم بُعدان مهمَّان لتأسيس الفضاء الإلكتروني على النوع، مع تركيز على النوع الأنثوي؛ وهما: أجساد النساء، وطبيعة الفضاء الإلكتروني المؤسَّسة على النوع. وكما جرت العادة، فإن النقاشات حول هذه العناوين تُشكِّلها التساؤلات بشأن القوة، والهُوية، والفاعلية.

(١-١) التجسُّد، والنوع، والتكنولوجيا

هل يُحرِّر الفضاء الإلكتروني النساء من أجسادهن؟ هل تعني إمكانية اتخاذ هُويات متعددة ومختلفة أن مشكلات التجسُّد في الحياة الواقعية — القمع، والتحرُّش، والاستغلال، والألم — تُحَل في الفضاء الإلكتروني؟ بينما تحتفي كتابات تقديس الثقافة الإلكترونية بالتجرُّد من الجسد في الفضاء الإلكتروني باعتباره مَهربًا، فإن النساء اللاتي يرَين الانعتاق، والحقوق المتساوية، والأمن، والهُوية «مجسَّدة» بمعنى الكلمة، يرَين هذا الالتجاء إلى الأجساد «الافتراضية» والهُويات «الرقمية» إشكاليًّا بشدة.

تمثيلات النوع، والميل الجنسي، والتجسُّد في الثقافات الإلكترونية حافلة بالتناقُضات التي تتَّصل في أساسها بالافتتان بمسائل الأجساد المعزَّزة، وهُوياتها، وإعادة إنتاجها، والنفور من هذه المسائل. يُميِّز السرد التخيُّلي العلمي التكنولوجيا باعتبارها وسيلةً لتضخيم الجسد أو مهربًا منه. ومع ذلك توجد هواجس بشأن التكنولوجيا أيضًا — وهذه الهواجس غالبًا ما تُرحَّل إلى المرأة، وخصوصًا الموضوعين التوءمين، وهما الأمومة والتناسل. فنحن نتعامل هنا مع «تمثيلات» للثقافات الإلكترونية والتكنولوجيا باعتبارهما مؤسَّستين على النوع.

الأجساد هي النقاط الأولى للتفاعل مع أي منجز تكنولوجي، سواء التكيُّف مع السُّلم الكهربي، أو تعلُّم تشغيل جهاز التحكُّم في الألعاب الإلكترونية. بدأت الهُويات مع الجسد. ويعني هذا أن دراسة أي دور وأثر للتكنولوجيا لا بد من أن تبدأ بالطريقة التي تتفاعل بها الأجساد مع الأداة التكنولوجية. حينما تُحوَّل السياقات الاجتماعي، والمادي، والثقافي إلى صيغة رقمية، حينئذٍ تُعدَّل الأجساد المدمجة في هذه السياقات أيضًا بطرق مهمة.

تُظهِر الأفلام التي تجذب طوائف المعجبين من قبيل «الغريب» («آلْيَن» ١٩٧٩) و«الراكض على حد النصل» («بليد رانر» ١٩٨٢)، هي والسرد التخيُّلي من قبيل رواية ماري شيلي «فرانكنشتاين» (١٨١٨)، هاجسًا بشأن تناسُل الجنس البشري و«البدائل» التكنولوجية. وبما أن التناسل هو ما يضمن استمرار الجنس البشري والتاريخ، فإن استيلاء غريبٍ على هذه العملية (كما في فيلم «الغريب») أو إكثار الوحوش/المُستنسَخات/والسايبورج/والكمبيوترات («فرانكنشتاين» و«الراكض على حد النَّصل» «ونيورومانسر») يُوحي بنهاية التاريخ البشري ذاته. في قراءة إبداعية لمثل هذه الأفلام، تَفترض ماري آن دوين (١٩٩٩) أن هذه الموضوعات تدور بالأساس حول هاجس الآلة–المرأة. فالافتِتان بالتناسل غير المُعتمد على المرأة — في المعمل الذي يقوم مقام الرحم — يُؤشِّر إلى حنين إلى الأمومة وهلع منها معًا. يُمثِّل المعمل أو الآلة امرأة مُصطنعة، والسايبورج الذي يحتوي على عناصر من البشر، يَعقد التمييز بين البشر والآلة في مجال التناسُل الحرج هذا. وتصحب هذا القلق أزمة ذكورة. افترضت كلوديا سبرينجر (١٩٩٩) أن الجسد الفائق الذكورة في فيلمَي «المبيد» (ترمينيتور) و«الشرطي الروبوت» (روبوكَب) يَنتُج من قلق على الذكورة: السايبورج هو تحسين ومعالَجة لجسد البشر الذكر «الطبيعي». وتُعامِل الروايات أيضًا السايبورج المضخَّم باعتباره ذكرًا فائقًا، ولكن ناقص العقل. وتَشي طبيعة السايبورج المبرمجة — ومحاولة أنسنته في أفلام «المبيد» الأخيرة — بهذا التوتُّر في السايبورج القوي جسديًّا، الفائق الذكورة، الذي تتحكَّم في فاعليته بالكامل الآلة/البرنامج والبشر «الطبيعي».

غير أنَّ تمثيلات القلق بشأن الأمومة «المضخَّمة» يشوبها عنصر تعدٍّ واختراق شهوي. فالواجهة التفاعلية والتجسُّد الافتراضي «مغويان»؛ لأنهما يَعِدان بمهرب من الجسد وقيوده، بالإضافة إلى إطلاق الرغبة. وفي مثل هذه التمثيلات، كما تَفترض زوي صوفيا (١٩٩٩)، يكون الفضاء الإلكتروني نفسه مؤنث، ينشد الاستكشاف، والكشف، والاختراق، والسيطرة من جانب مُهندس البرمجيات/كاتب الشفرة/الغازي الذكر. وهذه، ولو جزئيًّا، تبعة نشأة الثقافات الإلكترونية — في قطاعات عسكرية ومؤسَّسية موسومة بالذكورة.

يأخذنا الجدل بشأن التجسُّد والتكنولوجيا المؤسَّسة على النوع أيضًا إلى لحظة حاسمة في دراسة الثقافات الإلكترونية: الهُوية والتمثيل الذاتي في الفضاء الإلكتروني. بينما يُوحي «البيت» بفضاء لوجودٍ مُتجسِّد تُمارَس فيه أفعال اعتيادية معيَّنة تكرارًا، فإن الصفحة التعريفية (صفحة «البيت» بالإنجليزية) تُعقِّد هذه الفكرة. الصفحات التعريفية

وهُويات الإنترنت (ومنها عضويات مجتمعات الإنترنت) هي مواقع للتمثيل الذاتي، يخرج منها الفرد ويُقابل العالم. تُمكِّن الصفحات التعريفية الفرد من امتلاك نوع مُختلِف من المكان والتجسُّد.

يُساعد ارتداء ملابس الجنس الآخر، وتبديل الهُويات والأدوار المرتبطة بالنوع النساء ذوات الميل إلى الجنس المُغاير على «تمثيل» الرغبات المِثلية في الفضاء الإلكتروني، والمشاركة في التشبُّه بالجنس الآخر، وتبديل الأدوار النمطية. مشكلة هذه الأشكال الجديدة من التجسُّد كما تُوضِّحها لوري كندال (١٩٩٦) هي أنها تحتاج، لكي تكون مقبولة وتحظى بالاعتراف، إلى أن تتلاءم مع الأعراف والصور النمطية الراسخة. وكما تُشير كندال، فلا يُمكن تحقيق نظام جديد بالكامل للهُوية والتجسُّد، وأن هناك افتقارًا للتوافُق يَعترف به المستخدمون أنفسهم بين «الدور» المؤدَّى في الفضاء الإلكتروني وما يُمكنهم أن يصدقوه/أو يتوحَّدوا معه (وهو المؤسَّس على خبرات الحياة «الواقعية»).

يَبقى التجسُّد مركزيًّا للهُوية حتى في العصر الرقمي. تعتمد تصويرات الجنديات في ألعاب الكمبيوتر، من قبيل لارا كروفت، على صور نمطية عن جسد المرأة، حتى حينما يؤكد المُستخدمون/اللاعبون فاعليتهم على هذا الجسد «الأنثوي» (فلاناجان ٢٠٠٢: ٤٣٣). العوالم الافتراضية، شأنها شأن العوالم «الواقعية»، تبني هي أيضًا الأجساد الأنثوية لأغراض السيطرة والتلاعب. وبإضافة موضوع العِرق إلى المعادلة، يصبح لدينا مستوًى جديدٌ من التعقيد: تجسيد النوع المؤسَّس على العِرق في التكنولوجيات الإلكترونية.[٣]

في هذا السياق من المركزية (الاجتماعية والاقتصادية والسياسية) للجسد العضوي، بخصائصه من العِرق والإثنية والنوع والميل الجنسي، والطبقة، نحتاج إلى تحليل التبجيل الممنوح لتجاوز الجسد.

الاحتفاء بالتفكير الصرف المُرمَّز في عبارات مجازية ثقافية إلكترونية بشأن العقل المتجرِّد من الجسد، يرفض كون الجسد محلًّا للذاتية والهُوية. وهذا الانتقال مؤسَّس على النوع، بما أن المرأة ظلَّت تقليديًّا تُساوى بالمادة والجسد، بينما يُعَد الرجل عقلًا/رشدًا كاملًا. هذا منطق جديد للهُوية في عصر المعلومات، مؤسَّس على النوع، وهو منطق يُبقي على ثنائية العقل/الجسد المُرمَّز لها بالذكر/الإثني. ولهذا السبب تُعارِض الناقدات النسويات للتكنولوجيا الإلكترونية (بالسامو ١٩٩٦، مثلًا) استعارة «تجاوز الجسد».

تُعزِّز الخطابة الانتصارية للوعي بالتجرُّد من الجسد لدى هانز مورافيك (١٩٨٨)، الداعية الرائد لبرنامج «نزِّل وعيك وتجاوَز جسدك»، وغيره من كتَّاب السيرة المقدسة

للتكنولوجيا الإلكترونية، هذا التمييز ما بين الجسد الأنثوي والعقل الذكري. يكتب مورافيك:

> تَفترض الهُوية-الجسد أن يُعرَّف شخص بالمادة التي يُصنع منها الجسد البشري ... أما الهُوية-النمط، فعكس ذلك، تُعرِّف «جوهر الشخص»، ولنقل أنا نفسي، بوصفه نمطًا وعملية يمضيان في رأسي وجسدي، «وليس الآلة التي تدعم تلك العملية». إذا حُفظت العملية، فأنا أُحفَظ. والباقي هُلام محض. (مورافيك ١٩٨٨: ١١٦، والتشديد مضاف)

التركيز على التفكير باعتباره شيئًا يجب حفظه على حساب «الهلام» هو تمييز للعقل على الجسد. ويتجاهَل هذا التمييز السياقات التي ينمو فيها العقل. تُميِّز الخطابة الثقافية الإلكترونية عملية العقل. ويضع هذا، بوضوح، المرأة في موضع المميَّز عليه، حتى في عصر التكنولوجيات الرقمية؛ لأنها على أي حال ليست سوى جسد/هلام! يعني وضع المعلومات والرشادة في مقابل المادة ضمان أن ظروف العمل — النساء في المصانع اللاتي يُنتِجن أجهزة حفظ المعلومات والرقاقات التي تسمح لمورافيك وشركائه بتنزيل الوعي — وما يُصاحبها من استغلالات تظل «خفيةً». هذه الأجساد التي تكِدُّ مادية، ومستندة إلى العِرق، ومؤسَّسة على النوع. رفاهتها، وخدماتها الطبية، وأجورها مؤسَّسة على لون بشرتها، ومهاراتها، وموقعها في التراتب التنظيمي. وبما أن الوعي لا يُمكن فصله عن الأجساد المادية في العالم الواقعي، فالعوالم الافتراضية والوعي الصرف لا يساعدان النساء. لا يُمكن تجاوز الجسد، كما افترضتُ في موضعٍ آخر (نايار ٢٠٠٦ب)؛ لأن الهُوية، والفاعلية، والسياسة، والعدالة تظل جميعًا مرتكزةً على الجسد.

بعبارة أخرى، لا يمكن التخلُّص من التجسُّد. وبتعبير ألوكير روزان ستون، «ينبع المجتمع الافتراضي من المادي، ولا مفرَّ من أن يعود إليه ... حتى في عصر الفاعل التكنولوجي، تُعاش الحياة من خلال الأجساد» (ستون ٢٠٠٢: ٥٢٥؛ وانظر أيضًا والتون ٢٠٠٤). إعادة ترميز السايبورج باعتباره «أداءً» سياسيًّا متجاوزًا، لا يُغيِّر الظروف الاقتصادية والقانونية والمادية. ولا تُبدِّل تغيرات التمثيل — التي لا تعمل من الأساس إلا في النطاق الرمزي — مستقبل النساء السياسي في عالم الواقع إلى حدٍّ كبير.

غير أن ما يُمكننا عمله هو أن نضع الأجساد المستندة إلى النوع داخل التكنولوجيات الجديدة بطُرُق شبيهة بطرق وضع الجسد داخل المؤسَّسات، والثقافة، وهياكل القوة،

والاقتصاد، وغيرها من المؤسسات. يستلزم هذ أن نتعامل مع الجسد، لا بوصفه نظامًا مُكتفيًا بذاته، ولكن بوصفه موضوعًا في تقاطع البِنى المادية والرمزية والخطابية. لا بد من تأسيس الفضاءات الإلكترونية على النوع بطرق مختلفة.

(١-٢) الفضاءات الإلكترونية المؤسَّسة على النوع

غالبًا ما تتخذ أبحاث وانتقادات تأسيس الفضاء الإلكتروني على النوع شكلَين (جاجالا ٢٠٠٣). يُركِّز أحدهما على جوانب التطور، محللًا نمو تكنولوجيات المعلومات والاتصالات، ودورها في حيوات النساء. ويأتي الثاني من الدراسات الثقافية والوسائطية الإعلامية، ويُركِّز على الأبعاد التمثيلية، والخطابية، وما يُمكن أن نُسميه «الكلامية»، للصفحات التعريفية، وتكنولوجيات المعلومات والاتصالات، والهواتف الخلوية. والواضح أن أيًّا من هاتين المقاربتَين لا يمكن إخضاعها للأخرى، للسبب البسيط نفسه وهو أن مسائل القدرة على الاتصال، والتفاوتات البنيوية، والمسائل الديمغرافية، كلها مركزية للخطابات والتمثيلات والاستخدامات.

افترضت نظرة النِّسَويين إلى بِنية الفضاء أن النساء لا يحتجْنَ فقط إلى إشراكهن في «بناء» الثقافات الإلكترونية، ولكن أيضًا ضمان أن تشجع التكنولوجيات الجديدة المصلحة والسواء البشريَّيْن، لا أن تُعزِّز ما هو قائم من علاقات قوة، وظلم، وتفاوتات (أريزبي ١٩٩٩). ولا يَعني هذا فقط استخدام الإنترنت لنشر أفكار النسوية وسياستها (تطويعًا «خطابيًّا»)، ولكن أيضًا إعادة تشكيل الوسيط ذاته من أجل النساء اللاتي يُفتَرَض أن يستخدمنه (تطويعًا «ماديًّا»).

وبما أن التكنولوجيا قائمة على جمْع المعلومات وتوليفها ونشرها، فمن المهم السؤال عما إذا كان شعار «المعلومة قوة» يَنطبِق بالتساوي على الرجال والنساء.

إذا كان الفضاء الإلكتروني والاتصالات على الإنترنت يُساعِدان النساء على التواصل وبناء هُوية؛ فالتحرُّش الإلكتروني، والإباحية الإلكترونية يجعلان الفضاء محزنًا، وحتى تهديديًّا (روجرات ١٩٩٢). التوزيع المُتفاوت للأجور في صناعة البرمجيات، والبِنى الأبوية للصناعة، وتقسيم للعمل على أساس النوع (مُستلزمًا شرحًا إحصائيًّا مفصلًا للأبعاد الديمغرافية للنساء المشتغلات بالصناعة، في مستويات برمجة أدنى، بوصفهن رائدات أعمال، وبوصفهنَّ رئيسات شركات)، وعدد الطالبات في علوم الكمبيوتر (درسها سبرتوس ١٩٩١)، وحتى الموقع المادي لأجهزة الكمبيوتر (مثلًا، في أقسام بعيدة خافتة الإضاءة

من حرم الجامعة؛ بيرل ١٩٩٠، مقتبس في لايت ١٩٩٥) كل ذلك عوامل «مادية» ينبغي أخذها في الاعتبار قبل تصنيف الفضاء الإلكتروني باعتباره مواتيًا/غير مُواتٍ للنساء. لا يكفي أن نَنظُر فقط إلى البيئات والمجتمعات الافتراضية على أنها تُقدِّم حريةً أكبر للنساء؛ فهذه البيئات لا بد من وضعها في الممارسات الفعلية المادية التي تعيش فيها النساء. ترفض هذه المقاربة رؤية عالَم افتراضي تَمكيني؛ لأنه لا يبدل الظروف في العالم الواقعي؛ ولأن الفاعلية محدودة بالعالم الافتراضي وحده.

حينما كانت جنيفر لايت (١٩٩٥) تكتب في مرحلة مبكرة من «ثورة الإنترنت»، افترضتْ أن قوائم التراسل والنشرات على الإنترنت، وروابط المجتمعات، والاتصالات بوساطة الكمبيوتر تعيد تشكيل الفكرة التقليدية عن علاقة الكمبيوتر بالنساء. ولذا، فالأسئلة الرئيسية التي تخصُّ تطبيق النساء واستخدامهن للتكنولوجيات الجديدة هي:

- هل تُعزِّز التكنولوجيا الجديدة تقسيمات العمل وظروف العمل المؤسَّسة على النوع؟
- هل تستخدم النساء تكنولوجيات المعلومات والاتصالات باعتبارها تكنولوجيات للحرية؟ هل «أُدمِج» الكمبيوتر الشخصي في العوالم الذكورية أم الأنثوية؟ (كانت ألعاب الفيديو، كما بيَّن وايكمان ١٩٩٣، مدمجة في منصات ألعاب البينبول الذكرية، ولذلك أصبحت مذكَّرة).

ركَّز البحث المعاصر بشأن استخدام تكنولوجيات المعلومات والاتصالات المؤسَّس على النوع على مثل هذه الأسئلة.

على سبيل المثال، اكتشفت راكو ونافارو (١٩٩٣) أن كثيرًا من النساء استخدمن الهواتف الخلوية لأغراض «المراقبة الأمومية من بُعد» لمراقبة أفعال أطفالهن وأسَرهن. وبهذا يُعيد الهاتف المحمول إنتاج التقسيم التقليدي للعمل الذي تأخذ فيه النساء فضاءهن الخاص وواجباتهن معهن في فضائهن العام/العملي. وبرهنت دراسات أخرى على أن النساء، وخصوصًا الأحدث سنًّا، يرَين أن الهاتف المحمول يُوفِّر لهن وسيلة لهُوية جديدة؛ إذ يُتيح لهنَّ المزيد من الاستقلالية، والتحكُّم بحيواتهن، والقابلية للتفاعل الاجتماعي، والصلات بالبيت، أو العمل، أو الأقارب (دورينج وبوشل ٢٠٠٦). يَمنح الهاتف المحمول النساء المزيد من الثقة اللازمة للتواصُل مع الفضاءات العامة، ومنافذ غير مُقيَّدة إلى أصدقائهن حتى وهن منفردات في مناطق غريبة، ولذلك يَصِلهن بالفضاءات الاجتماعية

والمادية المألوفة. هذه تبعات مادية تمامًا بالنسبة إلى النساء. يُحوِّل الهاتف المحمول ما كان يُمكن أن يكون فضاءً عامًّا مخيفًا لولاه إلى فضاء خاص يمكنهن فيه الثرثرة مع أصدقائهن (فضاء افتراضي) حينما يشغلن فضاءً (ماديًّا) مناوئًا/مهدِّدًا/جديدًا (فولي وآخرون ٢٠٠٧).

الفضاء الإلكتروني هو على نحوٍ مُتزايد فضاء «تحكُّم إلكتروني» (كما شهدنا في الفصل الأول)، حتى مع تحوُّل المدن إلى «مدن متصلة شبكيًّا». وكما يزعم النسويون، تحتاج النساء إلى أن ترَين الفضاء الإلكتروني، لا بوصفه عالمًا خياليًّا من التكنولوجيا العالية على نحو ساحر، ربما لا يفهمنه أو يدخلنه، ولكن بوصفه عالَمًا مركزيًّا لحيواتهن «الواقعية». يتطلب هذا استخدامًا إبداعيًّا للتكنولوجيا، بحيث يُعاد بناء الكمبيوترات والفضاء الإلكتروني ويُعاد تشكيلهما ليناسبا النساء ويُمَكِّناهن. ومن الواضح أن مثل هذه المقاربة تُبرِز «الإبداع» و«الفعل الإبداعي» باعتبارهما مؤسِّسين للفاعلية والذاتية الأنثوية (موضوع درسَتْه ماكناي ٢٠٠٠). وفي إحدى الدراسات، ذكرت باحثة كيف أن مُصمِّمات مواقع النساء تَشَجَّعن حينما كتب المستخدمون أنهم أُعجبوا بالتصميم، وأنهم يرغبون في أن يزوروا الموقع مرة أخرى، وعرضوا الربط بين المواقع ليشكلوا مجتمعًا من مواقع النساء المصمَّمة من قِبَل النساء أو من أجل النساء. شجَّع هذا المُصمِّمات على تحسين مهاراتهن الكمبيوترية، والأخريات على الشروع في مواقعهن (تي كينيدي ٢٠٠٠).

تُشكِّل شبكات النساء وسيلةً لدخول النساء إلى المجال العام. ولذا، فالإلمام بأساسيات الكمبيوتر والتواصل الشبكي يُقدِّم للنساء — مثلما فعل التعليم التقليدي في وقتٍ سابق — وسيلةً لـ «مغادرة» فضاء البيت المحدود إلى العالم. إذا كان الهاتف (كما أثبتت دراسة فيشر ١٩٨٨) خدم هذا الغرض في وقت سابق، فالبريد الإلكتروني والتواصل الاجتماعي يُحقِّقان هذه الغاية اليوم. لهذا السبب، رأى النسويون الإلكترونيون الليبراليون، في ترحيبهم الإيجابي بالثقافات الإلكترونية، الفضاء الإلكتروني تمكينيًّا، والعصر الرقمي واعدًا بأشكال جديدة من الحرية للنساء. هكذا تتعامل وندي هاركورت من جمعية التنمية الدولية، مع الإنترنت باعتباره «وسيطًا فريدًا؛ إذ يبدو أنها تُعبِّر عن كلٍّ من الشخصي والسياسي» (هاركورت ٢٠٠٠: ٦٩٣؛ وانظر أيضًا هاركورت ١٩٩٩).

غير أن هذه القراءة للنساء في الفضاء الإلكتروني ناقصة على نحوٍ مؤسف؛ لأنها لا تولي اهتمامًا كافيًا للاختلافات في القدرة على الاتصال، والسياسة ذات الطابع العنصري للفاعلية في العصر الرقمي.

تلحظ مادهافي مالابراجادا (مقتبس في جاجالا ٢٠٠٣) أن فكرة الهُوية الهندية نفسها على مواقع الجاليات الهندية معمَّمة ومُرمَّزة باعتبارها «الذكر» الهندوسي من الطبقة الوسطى العليا. عمليًّا، تُحمَل صور النوع النمطية إلى الفضاء الإلكتروني في السياقات المادية والاقتصادية الاجتماعية تمامًا للعولَمة، والجاليات الهندية، و«التحديث» التكنولوجي. وتنظر مالابراجاد أيضًا إلى الصورة الذكرية للعامل الهندي في مجال البرامج في وادي السليكون، على اعتبار أنها تتصدى من جهة للصورة النمطية الاستعمارية الأقدم للذكر الآسيوي المخنَّث، ومن الجهة الأخرى للمهارة التي تتعامى عن الطبيعة النوعية الاجتماعية لتطور تكنولوجيات المعلومات والاتصالات؛ للنساء اللواتي تعملن في المؤسسات المستغلة ذوات الأجر المتدني، والمراتب الأدنى في الصناعة.

كانت التعهيد في الاقتصاد الجديد في ثمانينيات القرن العشرين وتسعينياته يعني أن الرجال البيض في بلدان العالم الأول كانوا يَفقدون وظائفهم لصالح النساء الأدنى أجرًا في جنوب آسيا وجنوب شرقها، اللاتي أصبحن بدورهن العائل الأساسي لأُسَرهن.[٤] وبنى هذا علاقة جديدة بين النساء والتكنولوجيات. تَشعر النساء من أعراق وطبقات مختلفة بالتكنولوجيا الإلكترونية على نحوٍ مختلف. تختلف عاملة الرد على العملاء في الهند التي تتعامل مع عملاء من العالم الأول، وعاملة المصنع التي تضع اللصاقات على رقائق الكمبيوتر، ورائدة الأعمال في كاليفورنيا؛ اختلافًا كبيرًا في الإحساس بالفضاء الإلكتروني. ويُمكن الزعم بالفعل، في عصر التعهيد لتسيير الأعمال، والرد على العملاء، والمؤسسات الصناعية المُستغِلة، بأن الثورة الرقمية ليست حقًّا ثورة فيما يخص نساء العالم الثالث اللاتي ثُبِّتت وعُزِّزت فقط مكانتهن الخاضعة وعملهن وظروف معيشتهن القهريان بالاقتصاد الدولي الجديد. وبعبارة روزي بريدوتي (١٩٩٦): «الواقع-الفائق لا يمحو العلاقات الطبقية، إنما يُكثِّفها».

يُوضِّح تصريحُ بريدوتي وعملُ النقاد، الذي ناقَشناه فيما سبق، التناقُضات المتصلة بالنوع والعِرق والطبقة الكامنة في قلب تكنولوجيات المعلومات والاتصالات والثقافات الإلكترونية: الفضاء الإلكتروني بوصفه مجالًا إلكترونيًّا عامًّا مضادًّا ونسويًّا ذا هُويات وحريات وحراكات مُضخمة، وفاعلية أتاحتها النساء العاملات اللائي لن يَملكن أبدًا (لن يبلغن) مثل هذه الهويات والحريات والحراكات والفاعلية. في حين قد ترى النسوية الإلكترونية الليبرالية الفضاء الإلكتروني باعتباره مُمكنًا للمرأة، فإنهم يتجاهلون هذا الاختلاف العِرقي المادي للغاية والجوهري. تضع النسوية الإلكترونية الناقدة، كما مثَّلها

عمل كلٍّ من جاجَّالا (٢٠٠٣) وناكامورا (٢٠٠٢، ٢٠٠٥، ٢٠٠٦) الفاعلية والتمكين داخل السياقات الجغرافية والاقتصادية والاجتماعية العُليا لعولمة تكنولوجيات المعلومات والاتصال.[٥]

ولذا، بينما تُعَد رؤية بلانت عن «النساء الناسجات والتحكُّم الإلكتروني» رؤيةً مثيرةً للاهتمام، فإنها (١) تَعتمِد على خرافات مستندة إلى النوع تثير بذاتها مشكلات، و(٢) تهمل الطبيعة المؤسَّسة على العِرق التي تَسِمُ الفضاء الإلكتروني والبِنى المؤسسية واقتصادها السياسي. بافتراض أن النسج وتكنولوجيا التحكُّم الإلكتروني مُتشابهان، تضفي بلانت طابعًا رومانسيًّا وطبيعيًّا على عملٍ اعتيادي — ربما حتى تم فرضه على النساء — وعلى التكنولوجيا (وهو انتقاد وجَّهته إلى بلانت فيث وايلدينج ١٩٩٨). ولذا، تكون مسألة الفاعلية ذاتها إشكالية حينما تُجبَر المبرمجات والعاملات والفنانات على نسج منجَزات وبرامج للشركات. وبينما يكون التركيز على الاعتراف بدور المرأة في خلق الوسائط الجديدة محلَّ ترحيب، فإن مسألة ما إذا كانت المرأة فاعلًا حرًّا هي مسألة جدلية كما تُشير وايلدينج. علاوة على ذلك، تهمل استعارة بلانت بشأن النسج اليدوي والبرمجة الكمبيوترية تَمايُزات مادية منطقية للغاية:

- «الصناعة» اليدوية ذات الطابع الفردي، ذات السوق المحدودة، المحلية، «و» صناعة البرمجة وتكنولوجيا المعلومات والاتصال، المحمية بحقوق النسخ، التي يُقدِّر سوقها بالمليارات.
- النساجات المتعلمات تعليمًا تقليديًّا/غير نظامي «و» النساء في الجامعات المُتخصِّصة ومهن تكنولوجيا المعلومات والاتصال.
- البحث الاستشراقي/الاستعماري عن التقاليد والحرف المحلية «الأصيلة» وتسويقها الاستغلالي، «و» أوضاع وادي السليكون وعمل العالم الثالث الاستغلالية ذات الطابع العِرقي.
- الفارق الشاسع غير القابل للانتقاص بين لغة الكمبيوتر «الرياضية» وعتاده المرن (الشفرات، ونسج الأصفار والآحاد، كما تذكر بلانت)، «و» كتابة النساء الذاتية الشخصية (الكتابة الأنثوية).

إذا كان الفضاء العام، كما نظَّره هابرماس هو موقع النقاش «الرشيد»، فسيبعد حينئذٍ على نحوٍ تلقائي الشعور والعاطفة (أطلقَتْ هذا النقد لإدراك هابرماس للفضاء

العام «الرشيد» نانسي فريزر ١٩٩٢). ويعني هذا أن النساء اللاتي يرغبن في صياغة مشاعرهنَّ لن يجدْنَ الفضاء لفعل ذلك؛ لأن النقاش العام بطبيعته لا يسمح للعاطفة! مرة أخرى، يجعل هذا الأمر الفضاءَ ذكوريًّا، رشيدًا، منطقيًّا بينما يُهمِّش النساء والشعور. تسمح الملاءمات النسوية للفضاء الإلكتروني بتشكيل العموميات المضادة المَبنية على مثل تلك الجوانب «المرفوضة» أو الرشيدة كالمشاعر (تريفرز ٢٠٠٣). والأهم أن من شأن إعادة تشكيل معنى ما هو «سياسي» و«عمومي» نفسه أن تَسمح بإدراج سياسة العمل المنزلي، والأسرة، ومسألة الشأن الخاص. ويُصبح هذا فضاءً إلكترونيًّا مستندًا إلى النوع ذا ميزة سياسية نسوية.

ما يَنتج من المناقشة السابقة هو أنه بينما قد يكون التجرُّد من الجسد أمرًا جيدًا، فهو ليس هكذا من وجهة نظر النساء (أو الشيوخ، أو الأطفال، أو ذوي القدرات المختلفة، أو الأقليات). فالخبرات المختلفة بالتكنولوجيات الإلكترونية، وأوضاع العمل المادية، ومشكلة القدرة على الاتصال بالغة الأهمية لفهْم تأثيرات تكنولوجيات المعلومات والاتصالات. وتبقى مسألة هياكل القوة المتفاوتة التي تُقرِّر خبرة النساء بتكنولوجيات المعلومات والاتصالات والعوالم الرقمية وإمكان إعادة تشكيل الفاعلية في بؤرة تركيز الدراسات النسوية.

(٢) الإنترنت الجنسي

الجنس بضاعة رائجة. إذا كان الإنترنت هو أسرع طريقة للعثور على المعلومات اليوم، فالجنس هو موضوع البحث الأكثر تكرارًا، كما أثبتَت دراسات تجريبية (جريفيثس ٢٠٠١: ٣٣٣). والأنشطة الجنسية على الإنترنت — أو الجنس الإلكتروني، بتعبيرٍ أكثر شعبية — هي أيضًا مجال مربح بشدة — ذكر بعض المحلِّلين أن الأمريكيين أنفقوا ٢٠٠ مليون دولار على مواقع للبالغين قائمة على الدفع، ويَذكر بعضهم أن عائداتها تُقدَّر بمليار دولار (مقتبس في فيري ٢٠٠٣: ٣٨٥). تُقدَّر صناعة السياحة الجنسية على الإنترنت بملايين الدولارات، وهي واحدة من الصناعات التي تتضاعَف كل عام. ومن الظواهر المتصلة بذلك استغلال الأبعاد الجنسية في الإغراء. تعتمد المواقع الرسمية للمشاهير، مثل جاكلين لامبيازي (٢٠٠٣)، على صور تبرز الجانب الجنسي لزيادة جاذبية الشخصية الشهيرة. يُضيف اللباس الإيحائي، والأوضاع الاستفزازية إلى الإغراء، وتعتمد جاذبية الشخصية الشهيرة، ولو بعض الشيء، على هذه المادة البصرية المصبوغة بالجنس.

ومع ذلك، فإن تعريف عبارة «محتوى صريح جنسيًّا» نفسها لم يُوضَّح، وهو ما يترك المجال القانوني الاجتماعي لـ «الأنشطة الجنسية على الإنترنت» أو «إباحية الإنترنت» ضبابية على أفضل تقدير.

لمناقشة ثلاثية الفضاء الإلكتروني، والنوع والانتماء الجنسي، والرأسمالية، نحتاج إلى التمييز أولًا بين الفن الجنسي والإباحية. أما الفن الجنسي (الإيروتيكا)، باعتباره شكلًا محترمًا من الفن يعود تاريخه إلى العصور القديمة في كل ثقافة عمليًّا، فهو تصوير الجنس الرضائي الذي لا يحطُّ من قدْر الشركاء. وأما الإباحية فهي حاطة بالكرامة، وتهين الناس، وخصوصًا النساء. ومن التصنيفات الفرعية للإباحية «الإباحية العنيفة»؛ حيث يوجد بالإضافة إلى المَهانة عنفٌ جنسي، يُوجِّهه الرجال في أغلب الأحيان إلى النساء (فيشر وباراك ٢٠٠١: ٣١٣). وبيَّنت دراسات علم النفس الاجتماعي أن هناك رابطًا واضحًا بين المحتوى الصريح جنسيًّا، والاهتياج الجنسي، والسلوك الجنسي (فيش وباراك ٢٠٠١).

(٢-١) الجنس الإلكتروني

ذكرت شركة داتامونيتور أن أكثر من نصف المال المنفَق على الإنترنت مرتبط بالنشاط الجنسي (مقتبس في جريفيثس ٢٠٠١: ٣٣٣). و«الإنترنت الجنسي» لا يعني فقط الجنس الإلكتروني؛ فالإنترنت يُسهِّل أشكالًا عديدة من الأنشطة المتصلة بالجنس، ويَشمل أحد أشكال الأنشطة البحث عن مادةٍ للأغراض التعليمية، والأنشطة التجارية من قبيل عمليات البيع والشراء للبضائع من متاجر الجنس على الإنترنت، ومواد من أجل الترفيه، والعلاجات الجنسية، وأخيرًا العلاقات الجنسية على الإنترنت. وتشمل أنشطة أخرى مُرتبِطة بالجنس خدمات الدعارة، وأساليب تبادل الشركاء، والنسخ الإنترنتية من المجلات الإباحية، منها النسخ الشائعة (مثل «بلايبوي») والأنواع الإباحية الصريحة، وجماعات النقاش المكرَّسة للفيتيشات والأدوات الشخصية والغريبة، ومكتبات الصور (ومن ضمنها الفيديو، سواء المجاني والتجاري)، والعروض الحية (ومنها الإباحية باستخدام كاميرات الويب). وتَشمل الاستخدامات الأعنف والأدعى للانزعاج التحرُّش الإلكتروني، والولع بالأطفال على الإنترنت، وإباحية الأطفال، وإباحية المشاهير (التي تشمل تزوير صور وجوه المشاهير ووضعها على أجساد غيرهم).

«يُيسِّر» الإنترنت أشكالًا معيَّنة من لعب الأدوار الجنسي؛ فالعلاقات الإلكترونية والجنس الإلكتروني مثالان لذلك النوع من لعب الأدوار على الإنترنت لغرض «الجاذبية» الجنسية (يحتاج المصطلح إلى تحسين؛ لأن الجنس على الإنترنت لا يشتمل دائمًا على الجنس الجسدي، إلا في المواقف الاستمنائية). حدَّد آل كوبر (١٩٩٩) ثلاثة عوامل تسهم في نجاح «الإنترنت الجنسي»، وهي «الإتاحة» على مدار الساعة، و«التكلُفة المحتمَلة» (ألعاب جنسية، واشتراكات، وأدوات استضافة مواقع إباحية بتكلفة منخفضة)، و«الخفاء» (الهُويات المتنكِّرة على الإنترنت). والأمر المفقود هنا هو أن الجنس الإلكتروني يسمح أيضًا بنوع غريب من الارتباط «العاطفي»، حتى في غياب العنصر المادي (كوبر وآخرون، ٢٠٠٠). يُمكن أن يُقدِّم الجنس على الإنترنت قدْرًا وافرًا من المعلومات عن الإمكانات الجنسية المتاحة لأي فرد، مُحيلًا الإنترنت بذلك إلى مصدر معلومات «بارتباطه» باللذة الجنسية.

يمكن أن تؤدي التعلُّقات العاطفية، والإثارة، واللذة النفسية في أغلب الأحوال إلى زيارات لَمتاجر الجنس الافتراضية، أو اشتراكات، ومن ثَمَّ «تقرِّب» الخبرة الجنسية على الإنترنت؛ ولذا فالجنس الإلكتروني له عنصر «نفسي» يحتاج إلى بحث ودراسة، وعنصر «أيديولوجي» مؤكَّد.

أما العلاقات الجنسية الإلكترونية فهي علاقات جنسية تُنشأ وتُستدام في الأغلب (ولكن ليس فقط بالضرورة) في بيئات الإنترنت. وهناك أنماط مختلفة من العلاقات على الإنترنت (جريفيثس ١٩٩٩):

- تلك التي تقوم على الفضاء الإلكتروني حصرًا، بين أفرادٍ «لن» يلتقوا أبدًا (علاقات افتراضية على الإنترنت).
- أولئك الذين يَشرعون في علاقات على الإنترنت، ولكنهم يرغبون، مع تزايد المودة، في أن ينقلوها خارج الإنترنت أيضًا (العلاقات التطوُّرية على الإنترنت).
- أولئك الذين يلتقون أولًا خارج الإنترنت ثم ينقلون علاقاتهم إلى بيئات افتراضية بوصفها امتدادات للبيئة «الواقعية» (الحفاظ على العلاقات على الإنترنت).

تشكِّل الحوارات والرسائل النصية المثيرة جنسيًّا، التي تتعامل على الأغلب مع الخيالات الجنسية، ويَصحبها الاستمناء، ما يُسمَّى شعبيًّا «الجنس الإلكتروني». تُمكِّن برامج من قبيل «سكند لايف» المُستخدِمين من «تقمُّص» الأدوار، وتغيير خصائصهم الجسدية، والاستمتاع بالجنس الإلكتروني. ولا بد من النظر إلى الجنس الإلكتروني بوصفه شكلًا

جديدًا من التفاعل الاجتماعي والإنساني الذي سهَّلته التكنولوجيا الرقمية. والواقع أن أحد التعريفات المبكرة للجنس الإلكتروني كان «تفاعلات إيروتيكية من خلال التخاطب الإلكتروني» (بلير ١٩٩٨، في روز ٢٠٠٥: ٣٤٢). وشاع تعريف لاحق: «إقامة نشاط جنسي عبْر وساطة الكمبيوتر من خلال الوصف المفصَّل، بمصاحبة الاهتياج الجنسي، وحتى الانتعاظ في أغلب الأحيان» (روس وكوث ٢٠٠٠، في روس ٢٠٠٥: ٣٤٢).

يمكن أن يكون الجنس الإلكتروني جنسًا «مؤسَّسًا على الواقع الافتراضي»؛ حيث ينهمك المستخدمون، باستعمال ملابس مزوَّدة بمحفزات بصرية وسمعية ولمسية، أو ألعاب جنسية تُدار بأجهزة التحكُّم من بُعد بوساطة الكمبيوتر، في الجنس مع مُستخدِمين آخرين يَستخدِمون الأداة نفسها. هذا الشكل الذي يُسمى في الغالب الأدوات الطرَفية، لا يزال مُستقبليًّا، ولا تكاد توجد معلومات بشأن استخدامه الفعلي. وثمَّة شكل أكثر انتشارًا هو الجنس الإلكتروني «المؤسَّس على الفيديو»؛ يَتعرَّى المستخدمون أمام الكاميرات، التي تنقل الصور أو الفيديو إلى «الشريك أو الشركاء» الآخرين، ويَستمْنُون، بالاستعانة ببرامج مثل «كيو-سي مي». ويتَّسم هذا النوع بقدْر أكبر من التلصُّص، والاعتماد على الحوار (يستطيع الشركاء التحدُّث معًا من خلال البث الحي)، والاستعراض. ثم هناك الجنس الافتراضي «المؤسَّس على النص»؛ هذا النوع لفظي بالكامل تقريبًا، وهو في قلب ممارسة الدردشة.

يُبنى الجنس الافتراضي على سياق بسيط: «خفاء الهُوية عبْر الفضاء الإلكتروني». يكون خفاء الهُوية في غرف الدردشة بمنزلة «مُحرِّر من القيود»، ويضخم السلوك الصريح جنسيًّا. وكما لحظ الباحثون، تتطوَّر الحميمية على نحوٍ أسرع على الإنترنت لهذا السبب بالتحديد: ما يَصِفُه مايكل روس «الحميمية المَسَرَّعة» (٢٠٠٥: ٣٤٦) وما أسميه أنا «التضخيم» — الروح والمنطق اللذان أجدهما متأصِّلين في تصميم الثقافات الإلكترونية وبِنيَتِها. وتشتمل السياقات ذات الصلة التي تشجِّع على الفجور والجنس الإلكتروني على «الإتاحة» (في أي وقت وأي مكان)، وغياب الدليل، والخلو من انتقال الأمراض التي تنتقل بالجنس، وفرص «الإفلات» من المطالب والإكراهات والالتزامات. إذا افترضنا أن الجماع شكلٌ من أشكال «الإيلاف» و«التفاعل»، فالجنس الإلكتروني يبدل جذريًّا طبيعة هذا التفاعل بالغياب الكامل للقاء وجهًا لوجه، وما ينجم عنه من «آثار»؛ ولذا، فالجنس الإلكتروني يتخلَّص من «النشاط الجنسي الاجتماعي» نفسه (روس ٢٠٠٥: ٣٤٣).

تسمح هذه العوامل للخيالات المقموعة، والتفضيلات الجنسية المُستهجنة اجتماعيًّا بأن تطفو على السطح وتُشبَع في الفضاء الإلكتروني. ومن الأرجح أن يُشبِع الأفراد

خيالاتهم وتجربتهم؛ لأن خفاء هُوية الجنس الإلكتروني وبِنيته المُشوِّشة للهُوية تتيح لهم أن يفعلوا ذلك.

من مثل هؤلاء المستخدمين، يصير بعضهم مستخدمين قهريين جنسيين. وأولئك هم الأفراد الذين يستخدمون الإنترنت بوصفه منتدًى لأنشطتهم الجنسية، بسبب استعدادهم للتعبير الجنسي المَرَضي (جريفيثس ٢٠٠١: ٣٣٦). إنه مجال جدلي (لم يُبحَث)، مثل ما إذا كان الإدمان على «الوسيط» (الإنترنت)، أم «البِنية» (خفاء الهُوية)، أم المعلومات و/أو الإثارة (الإباحية الصريحة، أو الفتيشات)، أم أنماط «النشاط» (القصص، والألعاب، والمبادلة)، أم مزيج من كل ذلك (جريفيثس ٢٠٠١: ٣٣٧). في الثقافات التي تكون فيها المِثلية الجنسية، والفوضى، والفتيشات أو حتى التعبيرات المُفرِطة عن الميل الجنسي محظورة، يُقدِّم «الإنترنت الجنسي» للأفراد ساحة مُحتمَلةَ التكاليف بقدْر معقول.

تُسهِّل طبيعة الاتصال عبْر الكمبيوتر نفسها — النص، والصوت، والفيديو، والرسوم — التعبير المُصطبِغ بالجنس كما لم يحدث من قبل. إن «النص» هو اللغة التي يُعبَّر بها عن الرغبة والخيالات، والإنترنت هو الوسيط الذي «تُمثَّل» فيه الخيالات. في قراءة إبداعية تُبرز البُعد الاجتماعي، افترض مايكل روس (٢٠٠٥: ٣٤٤) أن الإنترنت هو «خطوة وسيطة بين الخيال الشخصي وبين السلوك الفعلي». بينما تكون الخيالات شخصية، وأمورًا منفردة، يُمكِّن الإنترنت من الإفصاح عنها، ويأخذها خطوة أبعد: «فعل» الأمنية الخيالية على الإنترنت دون فعلها في الواقع.[٦]

تكشف الدراسات أن الرجال أكثر من النساء احتمالًا أن يُدمِنوا النشاط الجنسي على الإنترنت. ومع ذلك، يبدو أن هناك أنواعًا أخرى من المُتغيِّرات المتعلِّقة بالنوع. تتَّجه النساء إلى النشاط الجنسي على الإنترنت؛ لأنه يُمكِّنهن من الهروب من وصمة كونهن «مهتمَّات» جنسيًّا. (أظهرت دراسة سويدية ترجع إلى عام ٢٠٠٢ أن ٣٥ بالمائة من الرجال و٤٠ بالمائة من النساء التقوا شركاءهم الجنسيين في عالم الواقع في أول الأمر على الإنترنت، مع إعلان ١٠ بالمائة حدوث ذلك أكثر من ست مرات. انظر دينباك وآخرين ٢٠٠٧.) ويُتيح لهم أيضًا أن يكُنَّ أقل تعرُّضًا للكبت، ويزودهن بفرصة أن يكنَّ أكثر إفصاحًا عما يُحبِبْنه. أما الرجال فيتَّجهون إلى النشاط الجنسي على الإنترنت؛ لأنه فضاء يكونون فيه رجالًا «كاملين»، ومُتحرِّرين من سمات الاختلال الوظيفي، أو القلق من أدائهم الجنسي (الدراسات موثقة في جريفيثس ٢٠٠١: ٣٣٧–٣٣٨).

مع ذلك، وبصرف النظر عن المزايا التي تُقدِّمها مثل هذه المتع الخفية، فإن جماعات الجنس على الإنترنت على موقع مثل «سكند لايف» مقيدة ومدفونة بعمق في الفضاء

الإلكتروني. ولا يَستطيع المرء دخولها دون مقدمات «ملائمة» (بيفر ٢٠٠٦). وقد خُفِّفت مشكلة الدخول المهمَّة إلى حدٍّ ما من خلال الإتاحة المنتشرة منذ عام ٢٠٠٠ لمواقع الألعاب الجنسية المتعدِّدة المستخدمين من قبيل «نوتي أمريكا» (www.naughtyamerica.com). وهذا الموقع الأخير هو مزيج مُثير للاهتمام من المواعدة على الإنترنت وخارج الإنترنت ومن الجنس الإلكتروني. يُدخِل المستخدمون بياناتهم الشخصية، ويَلتقون في الفضاء الإلكتروني، ويستطيعون حينئذٍ أن يَلتقوا في الواقع من أجل الجنس. هنا يكون الجنس مرتبطًا ارتباطًا وثيقًا بلعب الألعاب، ولذا ينقل الجنس من عالم «الجنس» الجسدي المَحض إلى مستوى الترفيه (يعلن «نوتي أمريكا» عن نفسه بوصفه «ترفيهًا إباحيًّا أمريكيًّا شاملًا جيدًا»، وبوصفه «غير ماس بالكرامة على الإطلاق»)، مع إتاحته في الوقت نفسه إمكانية تحوُّل الترفيه إلى أمر جسدي من لحم ودم.

يعود بنا تحويل الجنس إلى لعب ألعاب وترفيه إلى موضوع عوالم الألعاب. يصبح الجنس، في شكل أفاتارات «آسرة» في بيئات معيَّنة حسب الاختيار، سينما تفاعلية. وهو ينقل مجال النشاط الجنسي إلى مجال الترفيه، وخصوصًا الترفيه القائم على الجماعة في حالة العوالم المتعددة المستخدمين. ويدعو هذا إلى تعريفات جديدة للحميمية والخصوصية (يعترف موقع «نوتي أمريكا» مثل كثير من المواقع الشبيهة الأخرى، بأنه يتتبَّع عناوين بروتوكولات الإنترنت). حقيقة أن الجنس طالما كان سلعة قابلة للبيع لم تكن قط أوضح مما هي مع اختراع ألعاب الإنترنت من قبيل هذه الألعاب؛ حيث تُولِّد جاذبية الخفاء والإتاحة مشارَكة أكبر؛ ومن ثَمَّ، أرباحًا أكثر. ويتصل النشاط الجنسي التكنولوجي في عوالم الألعاب من قبيل «نوتي أمريكا» أو «سكند لايف» اتصالًا معقدًا بنوع جديد من «العناية بالنفس» بمعايير فضاءات الحرية، ولكنها عناية تخدم غرض الرأسمالية التكنولوجية.

اتخذت استجابة النسويِّين للجنس الإلكتروني نمطين. ينظر أحدهما إلى الجنس الإلكتروني على أنه تحريريٌّ للنساء؛ حيث تَنتفي في الفضاء الإلكتروني ضوابط الأعراف الاجتماعية، والأعراف السلوكية، والمخاطر الجسدية. تستطيع النساء اللاتي يحظَين بنصيب قليل من النجاح في الحياة «الواقعية»، أو اللاتي تعرَّضن للرفض على اعتبار أنهن يَفتقرن إلى الجاذبية، أن يتجاهلن نواقص أجسادهنَّ ويكنَّ جميلات بقدْر ما يتمنَّين في الفضاء الإلكتروني: في الفضاء الإلكتروني هن نساء مثاليات. لكن أكثر العوامل جاذبية هو السيطرة التي يُمكن للنساء أن يمتلكنها على أجسادهن، ورغباتهن، وميولهن الجنسية.

وأما نمط الاستجابة الثاني فيرى الجنس الإلكتروني تهديديًّا واستغلاليًّا، مثل عالم الذكور والممارسات الغيرية الجنس التي تستمر في جعل المرأة ضحية، حتى في الفضاء الإلكتروني (دورينج ٢٠٠٠). توحي هيمنة ذوي الميل الجنسي الغيري والحضور الذكري على الشبكة بهيكلة النشاط الجنسي على الإنترنت ذاته وفقًا للنوع الاجتماعي.

يجلب الجنس الإلكتروني مجموعة من الأوهام؛ أوهام الأجساد الكاملة، واللقاءات الجنسية غير المضطربة، والحميمية غير الشخصية. افترضت الدراسات النفسية أن الجنس الإلكتروني هو نمط العلاج والنجاة لضحايا الفواجع. النساء اللاتي أُسيئت معاملتهن، على سبيل المثال، اللاتي يجدن صعوبة في تشكيل علاقات حميمة واقعية، يجدن من الأسهل أن يدخلن في الغرام على الإنترنت والجنس الإلكتروني بسبب هذه الطبيعة «غير الاجتماعية» (شفارتس وسذرن ٢٠٠٠: ١٢٩–١٣١).[٧] يُتيح الفضاء الإلكتروني وتكنولوجياته «لعبًا» وتخيُّلًا أعظم مما قد يكون مُمكنًا أو آمنًا في الحيوات الواقعية، وفي بعض الحالات، كما تفترض مونيكا ويتي وأدريان كار (٢٠٠٣)، قد تكون لهما قيمة علاجية.

(٢-٢) الإباحية، والرأسمالية، والثقافة

الإباحية هي الإنتاج والترويج والاستهلاك للموادِّ التي تُصوِّر الخيالات والاحتياجات الجنسية للناس أو تدعمها أو تُحقِّقها. ولذلك لا تُرى فقط باعتبارها خطابًا قائمًا تمامًا على النوع والعِرق، ولكن باعتبارها خدمة أو منتَجًا شبيهين بالسياحة على سبيل المثال أيضًا.

ينصَبُّ الاهتمام في هذا الجزء على الإباحية، لا باعتبارها خطابًا وحسب، ولكن باعتبارها «صناعة». والسبب في تجذير الإباحية الإلكترونية في نقدٍ مادي، بسيطٌ جدًّا: فهي إحدى الصناعات الكبرى للعصر الرقمي، وإن تكن عنصرًا واحدًا فقط من عناصر صناعة الجنس العالمية (التي تشتمل على السياحة الجنسية التي تقدَّر بمليارات الدولارات).

والواقع أن مقدار العائدات التي تدرها الإباحية الإلكترونية مذهلة. قدَّرت مؤسسة جونيبر للأبحاث هذه العائدات بنحو ٥٠٠ مليون دولار عام ٢٠٠٤، وتوقَّعت أن تبلغ ٢٫١ مليار دولار عام ٢٠٠٩. ووجد تقرير لموقع «ووردتراكر» في عام ٢٠٠٥ أن الألفاظ الستة الأولى من أعلى الألفاظ المستخدمة في البحث، والعشرة الأولى من أعلى عشرين لفظًا في أغلبية محركات البحث على الشبكة كانت ذات طبيعة إباحية (كوبرسميث ٢٠٠٦: ٤). وتُدِر شركات مثل برايفت ميديا جروب (www.prvt.com)، أول شركة ترفيه إباحي

تُدرَج في بورصة ناسداك، ونيو فرونتير ميديا، أرباحًا تُقدَّر بالمليارات سنويًّا (كانت مبيعات الإنترنت التي تخصُّ برايفيت ميديا جروب للربع المُنتهي في سبتمبر ٢٠٠٧ تُقدَّر بنحو ١.٤ مليون يورو، بزيادة بنسبة ١٢ بالمائة، وسجَّل إجمالي مبيعات وسائل الإعلام الجديدة زيادة بنسبة ٨ بالمائة بالغة ٤٫٥ مليون يورو؛ انظر برايفت ميديا جروب ٢٠٠٧). ولذلك، فالجنس الإلكتروني والإباحية الإلكترونية، من حيث المستخدمون والعائد، جديران بالدراسة على اعتبار أنهما ربما يكونان أكثر استخدامات التكنولوجيا الرقمية انتشارًا وربحية من الناحية التجاريَّة.

تُوسِّع الإباحية الإلكترونية والرقمية قاعدة المُستخدمين؛ إذ يستطيع أناس أكثر مما كان في أي زمن سابق الوصول إلى المواقع الإباحية باستخدام وصلة إنترنت وحسب، وهم يَنعمون بالخصوصية في منازلهم. ومن ناحية الاقتصاد، هي مجازفة ممتازة؛ حيث تهوي بشدة تكاليف الإنتاج والاستهلاك في هذا المجال. وبالمثْل، تهوي تكاليف «الوصول إلى» الإباحية، فاتحة من ثَمَّ فضاءَ الجنس الإلكتروني أمام المزيد من الناس. حفَّز اقتصاد الجنس الإلكتروني، المُتسارع النمو — وهو معنًى جديد لـ «اقتصاد» شهوي إنْ سبق أن كان هناك اقتصاد كهذا — تطوُّرات في البِنية التحتية؛ من بث محتوى الفيديو (الفيديو حسب الطلب المَبثوث على الإنترنت باستخدام النطاق العريض)، إلى التواصُل المرئي التفاعُلي، إلى الجنس الإلكتروني باستخدام الهواتف الخلوية، إلى أقراص الفيديو المدمجة عالية الدقة. وتَشمل التطورات المُكمِّلة بيع مساحات الإعلان، والأدوات الجنسية التي تُباع على الإنترنت، وبطاقات الائتمان، وبرامج وأجهزة الوسائط المتعدِّدة، والخدمات المرتبطة بالتصوير (ومنها البرامج والنصح الإرشاديان عن كيف تَبني موقعك الإباحي؛ انظر www.hosts4porn.com).

تتوسَّط السياحة الجنسية ما بين الرأسمالية الإباحية على الإنترنت، والترفيه، والجنس الإلكتروني. تُقدِّم مواقع السياحة الجنسية على الإنترنت النصح، والخطوات العملية، وإمكانيات تحقيق الأمنيات الخيالية في أجزاء مختلفة من العالم. وتُصبِح هي الخطوات التمهيدية للقاءات الجنسية التي اصطبَغت بصبغة تجارية في الحياة الواقعية. تَعتمِد مواقع السياحة الجنسية على الإنترنت على صور نمطية وخرافات عن العاملين في الجنس — صور نمطية مصبوغة بصِبغة عِرقية (المرأة «الشرقية»، والمرأة «السمراء»، وهكذا). وهي تُسهِّل أيضًا تجريب الميول الجنسية الجائرة (شو-وايت ٢٠٠٦).

يضع كلٌّ من بليز كرونين وإليزابيث ديفنبورت (٢٠٠١) وجوناثان كوبرسميث (٢٠٠٦)، على نحوٍ مفيد، النمو الهائل للإباحية الإلكترونية داخل سياق التسويق،

والابتكار الفني، والتطوير القائم على المستهلك. الفرق المهم الذي يُميِّزها من الإباحية القديمة هو أنها أرخص، وأنها تكنولوجيا يُمكن أن يصنعها المرء بنفسه، تتيح لأي أحد أن ينتج المواد الإباحية، وذلك ما يُسميه كوبرسميث «إضفاء الديمقراطية» على الإباحية.

يَحمل الجنس على الإنترنت معه إمكانية التحوُّل إلى إدمان. افترض مارك جريفيثس (٢٠٠٠أ، ٢٠٠٠ب، ٢٠٠١) أن المسألة ليست بذاتها إدمانًا على الإنترنت، ولكن حقيقة أن الإنترنت يُوفِّر ما يُفتَرَض أنه فضاء آمن للناس لينغمسوا في إدماناتهم. يستطيع الأفراد في الوقت الحالي رفع لحظاتهم الحميمة إلى الإنترنت، وتحويل فعلهم الجنسي إلى مُحتوًى إباحي عام. وتُقدِّم مواقع كاميرات الويب بالتحديد هذه الوسيلة لمُنتجي الإباحية ومُستهلكيها. ويغيِّر هذا جوهر فكرة الأفعال الخاصة، وإن ظل هناك خيار الامتناع من الرفع. شُوِّشت الحدود بين اللحظة الخاصة والفرجة العامة؛ حيث يُسمَح للمُشاهِدين حتى بأن «يتتبَّعوا» الفرد يوميًّا. وكما ذكرنا في حالة النساء وكاميرات الويب في الفصل الرابع، فهذا يُحوِّل الشأن اليومي إلى «فرجة».

يُوفِّر التواصل باستخدام كاميرات الويب خيار تعميم الشأن الخاص على نحو غير مسبوق، وربما يحوِّله إلى أرباح تجارية. لذا، لا يدهشنا أن نلحظ أنه في عام ٢٠٠١، طوَّر أكثرَ من ٧٠ بالمائة من المواقع الإباحية أفرادٌ من «خارج» الصناعة (كرونين وديفنبورت ٢٠٠١). تُشكَّل التكنولوجيا هنا بفعل أنماط حياة المُستهلكين، ونزعاتهم، واستخداماتهم التي تُشجِّع الطلب على رسوم وصوت وفيديو أفضل، وتغذي بذلك تطوير هذه الأساليب الفنية.

نمَت تنويعاتٌ وأشكال تجريبية بمساعدة التكنولوجيات الرقمية. تُظهِر مجلة «فليشبوت» (fleshpot.com) على سبيل المثال الأشكال الأخيرة من الإباحية التي يُمكن أن تنتجها الابتكارات المتغيِّرة في التكنولوجيا.

ولا بد من التعامل مع الإباحية في العالم الرقمي على أنها «خدمة» و«منتَج» تُشكِّله سياقات اجتماعية. أي أن الإباحية الإلكترونية هي تشكيل رقمي تُكوِّنه القيم الاجتماعية (شاملة الأعراف والقوانين المُتعلِّقة بالفحش) بقدْر التكنولوجيات (البث الشبكي، وبث الفيديو). وتفترض ملاءمة الإطار النظري الذي اقترحه كرونين وديفنبورت (٢٠٠١: ٣٥)، أن نتعامل مع الإباحية الإلكترونية باعتبارها:

- التتجير والتطبيع للأفعال/السلوكيات التي ظلت موصومة في الأسواق التقليدية (أدَّت الأخيرة إلى ازدهار للإباحية في صورة سلعة سرية).

- ظاهرة ناشئة مُرتبطة بالتعبير الذاتي المحرَّر، والإقرار الجماعي (ما يُمكِن تسميتُه «تضخيم الجنسانية التعبيرية»).
- علاقة جديدة بين المنتج والمستهلك، وفيها تُشكِّل دورات التغذية الراجعة (التي يُرمَز لها ب «ما يُريده المستهلك») أساليب فنية ومحتوى مستقبليين.
- إعادة تعريف الإباحية ذاتها بوصفها ترفيهًا، وتعليمًا، وخيارًا لنمط حياة.

يُبرِز الإطار المذكور أعلاه دور المستخدم-المستهلك في كل مستوًى، متناولًا الإباحية بوصفها مُنتَجًا «مبنيًّا» بالتشارك، أكثر منها منتجًا مصنوعًا باستقلال. حينما يَطلب المستهلك مُنتجًا معينًا، أو خدمة معينة، أو تفاعلًا جنسيًّا في الإباحية الإلكترونية، فإنه يُسهم في الأساس المعرفي لدى المُنتِج بما هو مرغوب؛ ومِن ثَمَّ قابل للبيع. ويُنبئ هذا «الاستهلاك البنَّاء» (كرونين وديفنبورت ٢٠٠١: ٣٦) بالخدمات والمنتَجات التي تُقدَّم في المستقبل. وفي هذا الترقيم الاجتماعي يَكمُن النجاح التجاري للمواقع الإباحية والإباحية على الإنترنت.

للترقيم الاجتماعي أيضًا تَبعات أخرى. تمامًا كما يُنتج المُستهلكون ويُشجِّعون المحتوى والشكل في الإباحية على الإنترنت، يَعني الحضور المتاح تمامًا لكل أشكال الميول الجنسية على الإنترنت؛ ومِن ثَمَّ في «المجال العام»، مزيدًا من منح الشرعية لهذه الأشكال وإقرارها. تجد جماعات المصالح ذات الميول الجنسية المحدَّدة، أن من الأسهل أن تترابط وتتواصَل على الإنترنت، وهكذا يُبنى مجتمع من المُستخدِمين. وتضمن الطبيعة «التفاعُلية» للكثير من الإباحية الإلكترونية — الدردشة التفاعلية، والمواقع الإباحية المتعدِّدة المستخدمين، ومواقع الألعاب، والكاميرات الحية (على العكس من الإباحية المطبوعة التي تُستخدَم في معزل في أغلب الأحوال) — كذلك أن تُصبح الإباحية الإلكترونية «مجتمعًا» من المستخدمين الذين يَملكون دومًا إمكانية التلاقي خارج الشبكة. والآن تُصبح الإباحية الإلكترونية تيارًا سائدًا. وبتعبير كرونين وديفنبورت، يَصعُب تجاهُل صناعة تُغذي الغرائز البشرية الأساسية وتدرُّ كل هذا العائد (٢٠٠١: ٤٢).

غير أن السوق الإباحية الإلكترونية القائمة على الربح وعلى المُستهلِك طالَما كان لها جانبها المُظلِم، وأثارت ردود فعل قوية. اضطرَّ «ياهو!» إلى إغلاق كثير من غرف دردشته الإباحية التي يُشكِّلها المستخدمون، في عام ٢٠٠٥، حينما ثارت الشكوك في استخدامها لاستدراج الصغار للقاء مُغتصبيهم والمُولِعين بالأطفال. وفي وقتٍ أسبق، عام ٢٠٠١، اتَّخذ «ياهو!» قرارًا بإزالة كل الإعلانات التي تُظهِر مواد جنسية وإباحية حينما أبدى اتحاد الأسر الأمريكية وغيره من المنظَّمات احتجاجات قوية (أنون ٢٠٠١).[٨] تتعامل

الحركة المناهضة للإباحية مع الإباحية على أنها تمييز جنسي، ومُمارسة للاستغلال قائمة على أساس الجنس، تَستهدِف النساء باستمرار، ولكن حيث يُترجَم ضرر التفاوت المدني بين الجنسين إلى اختلاف في الجنس. الفن الجنسي مادة صريحة جنسيًّا، ولكنه، وفقًا لرأي كاثرين ماككينون، لا يُنتِج «إخضاع» النساء، ولا ينبثق منه (ماككينون ١٩٨٧: ١٦٣–١٩٧). ولذا، فالإباحية، بهذا التعريف، توازي القهر، والإجبار، وتشويه السمعة، أو الاعتداء — وجميع ذلك مُتمحوِر حول «المرأة بوصفها ضحية». هذا التمييز، الذي يسترعي الانتباه إلى الإخضاع الاجتماعي والثقافي للنساء الذي تستغله الإباحية، وربما حتى تسانده، بالغ الأهمية لفهْم طبيعة الاستجابات للإباحية الإلكترونية، والأنشطة المُولَعة بالأطفال على الإنترنت، والتحرُّش الإلكتروني.

مع المخاوف المُتعاظِمة وحالات الذعر الأخلاقية بشأن التحرُّش وخطف الأطفال، صار الشجب الاجتماعي للإباحية على الإنترنت ولوصول الأطفال إلى المُحتوى الإباحي شائعًا. وتحوَّلت النقاشات بشأن الإباحية إلى ما يُسمَّى نقاشات «إدراك عام»؛ سعى أغلب المواطنين فيها للوصول إلى مجموعة من الأفكار «المشتركة» (واطسون ٢٠٠٧).

في عام ١٩٩٦ شُكِّل تكتل المواقع الإباحية ضد إباحية الأطفال من قِبَل ٥٨٠٠ موقع إباحي. استُحدِثت إجراءات قانونية، وقدَّمت المواقع الإباحية تحذيرات رسمية بخصوص محتواها. وفي عام ٢٠٠٤، تبنَّى مشغلو الهواتف الخلوية ومقدِّمو الخدمات ميثاق سلوك من تشريعهم بخصوص المحتوى الإباحي. وهكذا، بينما تَستمر المواقع الإباحية في العمل وجنْي الأرباح، ظهر أيضًا فعل اجتماعي وسياسي أعظم ضد أشكال معيَّنة من الإباحية وخصوصًا في تسعينيات القرن العشرين.

بمعزل عن قصة النجاح المالي للإباحية على الإنترنت، تبقى الإباحية، من وجهة نظر أيديولوجية، هي تَمثيل النشاط الجنسي الذي يحطُّ من قدْر أفراد أو أعراق أو مجتمعات بعينها، أغلبها من النساء. إذا كانت الثقافة الرقمية موسومة بترقيم اجتماعي يعمل في إطار البنى المادية للحيوات اليومية، فعلاقات النوع المتفاوتة والأبوية تُشكِّل الميول الجنسية الإلكترونية أيضًا. تَشْيِيء الإباحية للنساء، والتحرُّش، والتحرُّش في أماكن العمل — وهي سمات للحياة اليومية في العالم «الواقعي» — هي أيضًا سمات للحياة والعلاقات على الإنترنت. والواقع أن مثل هذه الأفعال والسلوكيات المسيئة جنسيًّا ربما حتى تُضخَّم بفعل توفُّر البريد الإلكتروني والدردشة. ومن الغريب أن البحث مع جماعات اختبار محدودة أظهر أنه، على خلاف التوقُّعات بشأن معايير السلوك المتهاونة نسبيًّا في الفضاء

الإلكتروني، تمسَّك النساء والرجال بمعايير أكثر تشدُّدًا فيما يتعلَّق بما يُشكِّل تحرُّشًا جنسيًّا على الإنترنت (بيبر وآخرين ٢٠٠٢؛ بويس وآخرين ٢٠٠٤). وأُبلِغ عن حالات الاغتصاب الافتراضية من قِبَل مُستخدِمات الفضاءات المتعدِّدة الاستخدامات، وغيرها من المواقع التفاعُلية الإباحية على الإنترنت (ديبل ١٩٩٣؛ دورينج ٢٠٠٠: ٨٦٩–٨٧١).

يبقى هناك بُعدٌ آخر فيما يتعلَّق بالإباحية على الإنترنت؛ إذ اكتشفت دراسات مواقع الاغتصاب أن تمثيلات الاغتصاب على مواقع الإنترنت المخصَّصة غالبًا ما تكون مَبنية ومنسَّقة بحيث يتعذَّر اكتشاف مكان الاغتصاب، أو طبقة المُغتصِب، أو إثنيته، بينما تكون «الضحية» محدَّدة بوضوح (يابانية أو صينية، وهكذا). ودائمًا تقريبًا ما تكون المعلومات عن الضحية متاحة، وإن ظل المُغتصِب مجهولًا، بما لا يوحي فقط بأن الاغتصاب يُمكن أن يحدث في أي مكان (ومن ثَمَّ إخفاء هُوية المكان)، ولكن أيضًا بأن كل الرجال هم مُغتصِبون مُحتمَلون. ومهمٌّ أيضًا أن هذه الشاكلة من مواقع الإباحية العنيفة أو الاغتصاب لها طابع «مؤسَّس على العِرق» بوضوح، مع كون الاغتصاب الإثني موضوعًا شائعًا (جوسيت وبيرن ٢٠٠٢). يَشي هذا بارتباط ما بين العنف الجنسي، والانتشار الأوسع لتكنولوجيات التمثيل، والقدرة على الاتصال (من السهل العثور على «مواقع» للاغتصاب، لكن الأصعب هو العثور على «مطبوعة» إباحية عن الاغتصاب)، والعِرق.

في دراسة الحالة الموثَّقة أعلاه (كينيدي ٢٠٠٠)، تلقَّت مُصمِّمات المواقع اللاتي استخدَمْن الفضاء الإلكتروني لأغراضهنَّ استجابات سلبية بخصوص عملهن مرارًا (تتضمن الإساءة، والتهديدات بالعنف الجسدي، والاختراق). وكان ذلك صحيحًا خصوصًا للنساء اللاتي صمَّمن مواقع ذات محتوًى نِسَوي؛ وهو فعل نُظِر إليه على أنه تهديدي للسيطرة الأبوية على كلٍّ من الفضاء الاجتماعي والفضاء الإلكتروني. صارت النساء اللاتي يَستخدِمْن مصادر الإنترنت، ضحايا في نقطة أو أخرى، وفقًا للدراسات. ومن ذلك مثلًا أن النساء اللاتي نشَدْن العون والنصح بخصوص المسائل الصحية على الإنترنت كثيرًا ما صرن ضحايا؛ إذ عانَين أذى فقدان الخصوصية، والمعلومات غير الدقيقة، والمضايقة، والتحرُّش على الإنترنت، أو السلوك غير اللائق على الإنترنت. قد يُحيل اختطاف الصفحات زائرةً تَطلُب معلومات من موقع عن الصحة الذهنية إلى مادة إباحية. وكما تُشير فين وباناش (٢٠٠٠) فالنساء أكثر احتمالًا للتعرُّض لهذه التأثيرات السلبية — الهجمات والتهديدات على الإنترنت — لأن هذه هي الحالة السائدة في المجتمع الأوسع ذاته. ويعني هذا أن النساء يَظلَلْن ضحايا رغبات الذكور الجنسية وأمنياتهم الخيالية وسيطرتهم.

بالإضافة إلى تحوُّل التساؤل عن التفاوتات الجنسية المدنية إلى مُحرِّك لـ «الإنترنت الجنسي»، تَبرُز مسائل أيديولوجية أخرى ذات صلة. تَبيع متاجر الجنس، وهي أحد مُقوِّمات «الإنترنت الجنسي» كما ذكرنا في موضع سابق، الأدوات الجنسية، ولكنها لا تبيع وسائل منع الحمل. وهي تَعرض المتعة، لكن دون أي «وسائل أمان» طبية أو غيرها. وتبيع الشركاء، ولكن ليس بالضرورة الشركاء الموافقين. تبيع النشاط الجنسي ولكنها لا تبيع أخلاقياته. وأخيرًا، فهي تبيع جنسًا لا تكاثريًّا، ولكنها لا تبيع الاستقرار، ولا الدعم العاطفي، ولا حتى التوتُّرات الأسرية — وخصوصًا ما يتعلَّق بالأطفال (فيشر وباراك ٢٠٠٠). وتكشف استخدامات أخرى للإباحية لأغراض النشطاء — ومنها بوبكورنكيو (موقع نشاطي ينتج الإباحية اللواطية والسحاقية؛ www.planetout.com/popcornq)، ومشروع ذي وورلد كيس (الذي يستخدم دمى يابانية لعمل فن جنسي بين الثقافات؛ www.kiss-wkp.com)، وموقع نيكيدنردز (الذي يشجِّع الفئات الخجولة أو المتعفِّفة من جمهور الطلاب، أو المنكبِّين على الدراسة على عرض أجسادهم؛ www.nakkidners.com) — عن استخدام إبداعي للإباحية وللفن الجنسي، يُقاوم الاستغلال التجاري المحض لتكنولوجيات المعلومات والاتصالات و«الإنترنت الجنسي».[٩]

من الواضح أنه لا بد من مقاربة الجنس الإلكتروني و«الإنترنت الجنسي» من مواقف نفسية (فردية، وجماعية، وثقافية)، واقتصادية، وسياسية–أيديولوجية. ولذلك، «الإنترنت الجنسي» هو فضاء تتقاطع فيه اهتمامات عديدة؛ تجارية، وسياسية، وشَهوِيَّة (نايار ٢٠٠٨ج).

(٣) تشذيذ الفضاء الإلكتروني

هل يشمل النشاط الجنسي في الفضاء الإلكتروني الميول الجنسية التي لا تمثِّل الاتجاه السائد، الهامشية، التي تُسمَّى غالبًا «المنحرفة»؟ هل يَسعُ العصر الرقمي «الآخَرَ» الجنسي؟ لحظ جغرافيو النسوية والشذوذ وجود فضاءات للجنس الغيري، وجغرافيات للميول الجنسية الأخرى (بيني ١٩٩٥؛ روثنبرج ١٩٩٥) في الفضاءات الحضرية. لكن هل يُجسِّد «الفضاء الإلكتروني» جغرافية جديدة للميول الجنسية؟

يُساعد خفاء الهُويات في الفضاء الإلكتروني المثليين والمثليات على إيجاد فضاءٍ يمكنهم فيه التواصل وتشكيل مجتمع، دون أن يخشوا التمييز أو «الانكشاف». يتيح الإنترنت رواج التفضيلات الشخصية دون كشف العنوان المادي للمعلن أو هُويته. ولهذا فهو فضاء

للجوء أيضًا. تُحدِّد نينا ويكفورد (٢٠٠٢) بضعة أنواع من فضاءات الشواذ الإلكترونيين: جماعات الأخبار، وغرف الدردشة، ومواقع الويب.

تجد الميول الجنسية المهمَّشة فضاءات للإفصاح والتعبير. فمع الوصول إلى الإنترنت والكمبيوترات، يُمكن للمثليات والمثليين التطلُّع إلى مواقع يمكنهم فيها الإفصاح عن مُشكلاتهم، ونشر أعمالهم (الفن أو الشعر)، والتصدِّي للاهتمامات السياسية. ومن المهم أن نلحظ أنه كثيرًا ما تكون حركات المثليات والمثليِّين مُدمَجة في حركات أكبر في الحياة الواقعية وفي السياق الاجتماعي للمجتمعات. ومن ثَمَّ، فنشاط الشواذ في الفضاء الإلكتروني يُكمِّل النشاط الاجتماعي في الفضاءات الواقعية (انظر إليزابيث فريدمان ٢٠٠٧).

ويمكن أن تكون هذه المواقع بمنزلة «فضاءات مقاومة» للفضاء الإلكتروني الغيري الجنس؛ حيث يُمكن لجيوب الفن الشذوذي أن تُغيِّر من طبيعة تمثيلات الفضاء الإلكتروني. وهي «فضاءات لتشكيل الهُوية» في سياق أنكرت فيه الفضاءات «الواقعية» لذوي الميل الجنسي الغيري، والأبويِّين، والرأسماليِّين التكنولوجيين على الشواذ هُوياتهم — يمكن أن يبدأ الشواذ استعراض الهُوية (على الأقل) في الفضاء الإلكتروني.

ليست مجتمعات الشواذ المشكَّلة في الفضاء الإلكتروني مجرَّد مواقع للإفصاح والتعبير، بل يُمكنها أن تُصبح مصادر للدعم من خلال جماعات المساعدة والنصح، التي يتحرَّك فيها الأفراد بلا خوف من الوصم. ويمكنها أن تكون بمنزلة فضاءات مهمَّة لأمور الصحة والمشورة (وهو موضوع دُرِس دراسة مكثَّفة في سياقات محدَّدة؛ انظر بولدينج وآخرين، ٢٠٠٤؛ بون وآخرين ٢٠٠٥).

يبدو أن الاستخدام الكثيف للاستعارات المكانية في مواقع الشواذ يُوحي بمعمار مكاني شاذ في العالم الافتراضي (وودلاند ٢٠٠٢). علاوة على ذلك، فهي فضاءات آمنة لالتقاء جمهور الشواذ بلا خوف.

إذا كانت الهُوية استعراضية (بتلر ١٩٩٠، ١٩٩٣) وتتطلَّب تكرار الأدوار ولعب الأدوار، فالفضاء الإلكتروني يَسمح، في حدود القيود الفنية المفروضة من أنظمة الكمبيوتر/البرامج، باستعراض هُوية الشواذ. يبدو أن الهُوية الإلكترونية، بفَصلها من الجسد وتسييلها في الطبيعة، تلائم الهُويات الشاذة — دائمة الهامشية، والتحوُّل، والافتقار إلى الاستقرار في العالم ذي الميل الجنسي الغيري — تمامًا (تمامًا أكثر من اللازم على حدِّ تعبير ويكفورد ٢٠٠٢: ٤١٢). في حالات كثيرة، تُمثِّل الإعلانات الشخصية التي ينشرها المثليون والمثليات مثل هذه الأدوار. أظهرت الدراسات أن الإعلانات الشخصية هي

في أغلب الأحوال روايات خيالية؛ ليست فقط تعبيرات عن الهُوية الذاتية، ولكنها أيضًا «استكشافات لخيارات الحياة التي يريد المعلنون أن يتخذوها ليكونوا ما هم مهيئون ليكونوه» (إس بيرك ٢٠٠٠: ٥٩٥). في عالم غيريِّ الميل الجنسي، يتنكَّر فيه رجل في صورة امرأة على الإنترنت، كانت الغاية النهائية لمعظم هذه الإعلانات هي اللقاء وجهًا لوجه، للتقليل من مثل هذا الخداع بشأن النوع وطبيعة الميل الجنسي.

يمكننا توسيع فكرة «التشذيذ» لتشمل تلك الفئات من الجنس والنوع التي تقع خارج نموذج الذكر/الأنثى؛ أي الأفراد مزدوجي الجنس. بتحوير حجة جوديث بتلر (١٩٩٣) القائلة إن الأجساد لا تكون لها أهمية إلا داخل أدوار مقبولة اجتماعيًّا، يُمكن الزعم بأن الأفراد مزدوجي الجنس يحتاجون إلى الخضوع لتدخل طبي وتعديل، حتى يناسبوا أحد النوعين الاجتماعيَّيْن المعترف بهما، لا يُمكنهم البقاء خارج هذا النموذج. تدافع حركة مُزدوَجي الجنس (وفي صدارتها جمعية مزدوجي الجنس في أمريكا الشمالية) عن الاعتراف بمُزدوجي الجنس باعتبارهم «جنسًا ثالثًا»، خارج ثنائية الذكر/الأنثى ومُتجاوزًا لها، ونوعًا اجتماعيًّا قائمًا بذاته (انظر تيرنر ١٩٩٩). وتكتسب الحركة قوة دفع وشعبية من خلال التماساتها وآليات مُناصَرتها على الإنترنت، مُحوِّلة بذلك البِنى الخطابية للفضاء الإلكتروني إلى شيء تَمثيلي بقدْر أكبر (انظر www.isna.org). وكما هي الحال مع هُويات الشواذ، عملُ المزدوَجي الجنس على الإنترنت هو بناء فضاء للهُويات التي هُمِّشت اجتماعيًّا.

ومع ذلك، وكما تُوضِّح سو إلين-كيس (١٩٩٥: ٣٤٠)، فحتى النَّفاذ إلى مثل هذه المواقع التحريرية للمِثليات (موضوع مقالها) أو الشواذ يَستلزم موقعًا مكانيًّا للمرأة (أو الشواذ) داخل مؤسَّسات يُمكنها أن تُوفِّر الكمبيوترات والوصلات، وقدْرًا من التعليم. وهذا البُعد المادي لتشذيذ الفضاء الإلكتروني هو شيء لا يَسعُنا تجاهله حينما ننظر إلى الإنترنت بوصفه فضاءً للتمثيل والإفصاح، تَمكينيًّا للمُهمَّشين.

هوامش

(١) في دراسة مبهرة، أوضح ستراسر (١٩٨٢) كيف أن الغسالة حوَّلت الغسل من نشاط ذي أساس مجتمعي بقدْر كبير إلى نشاط فردي. فإقدام النساء على غسل الملابس في العراء في حدائقهنَّ الخلفية، وتبادُل الأخبار عبْر أحبال الغسيل، كان يعني أنه حتى العمل اليدوي الشاق كان يُساعد على نوع من الإيلاف الاجتماعي. أما الغسَّالة فأخذت العمل إلى فضاء المنزل، ومحَت بذلك إمكانية المجتمع الأنثوي.

(٢) بينما لا يعني «النوع» «الأنثى» فقط، ينصبُّ جل الاهتمام في هذا الفصل على النوع الأنثوي.

(٣) مع ذلك، فحتى حينما تكون النساء واعياتٍ بأن الدور المجرَّب في الفضاء الإلكتروني قد لا يكون «واقعيًّا» (مثل كل مُستخدمي تكنولوجيات المعلومات والاتصالات)، فهن يتصرفن «وكأنهن» يقابلن «أشخاصًا واقعيين».

(٤) لدراسة عن الجوانب المُتعلِّقة بالنوع في الاقتصاد الجديد في البلدان الأوروبية، انظر دورية «جندر، وورك أند أورجانايزيشن» المجلد ١٤، العدد ٤ (٢٠٠٧).

(٥) ولهذا يسعى العمل الحديث عن المنظمات غير الحكومية والتنمية الذي أعده جاجالا وماميديبودي في حيدر آباد في الهند إلى تسخير التجارة الإلكترونية لصالح ناسجات الأنوال اليدوية، وهو ما يُمكِّن الناسجة دون خسارة استقلاليتها. يدلُّ مثل هذا العمل على بناء الفضاءات الإلكترونية — التشكيلات الرقمية — المُتنبِّه للبِنى الثقافية والاقتصادية والاجتماعية المحلية أثناء تطويع (توطين) الشبكات عابرة القومية وتكنولوجيات المعلومات والاتصال. انظر جاجالا وماميديبودي (١٩٩٩، ٢٠٠٢).

(٦) ويؤدِّي هذا بالطبع إلى أسئلة أخرى: هل يُشكِّل الجنس الإلكتروني جنسًا «واقعيًّا»؟ (انظر الحادثة المُشار إليها في بداية هذا الكتاب.) ويتبع ذلك، السؤال: هل يُشكِّل فعلٌ من أفعال الجنس الإلكتروني خيانةً؟ هل يستوي التعبير عن أُمنية خيالية بالكتابة على الكمبيوتر (ومن ذلك الدردشة) والجماع؟ تستلزم هذه الشاكلة من الأسئلة مزيدًا من التفكُّر المفصَّل فيما يُشكِّل فعلًا جنسيًّا. ترى النساء، وخصوصًا أولئك المتزوجات، وفقًا لبعض الدراسات، المُمارسات والعلاقات الجنسية على الإنترنت أكثر خطرًا مما يراها الرجال. انظر ماكينا وزملاءها (٢٠٠١) وباركر ووامبلر (٢٠٠٣).

(٧) ومع ذلك يُخاطِر هؤلاء الأفراد بأن يُصبحوا مُستخدمين قهريِّين للجنس الإلكتروني، وعيش حيوات مفكَّكة، ولعب أدوار، أو حتى التسبُّب في الألم للآخرين (في الفضاء الإلكتروني)، كما يُوضِّح المؤلِّفان (شفارتس وسذرن ٢٠٠٠: ١٣٠–١٣١).

(٨) بالمصادفة، كانت هذه الحركة مطبَّقة فقط في مواقع «ياهو!» في الولايات المتَّحدة فقط، وهو ما يُعَد رؤية مثيرة للاهتمام في نوعٍ آخر من الانقسام الرقمي.

(٩) انظر كاترين جيكوبس (٢٠٠٤) لقراءة لهذه الشاكلة من فضاءات الويب.

الفصل السادس

الفضاءات العامة

خطة الفصل

- الفضاء الإلكتروني:
  - الفضاءات الثقافية العالمية
  - إعادة التركيب العالمية
  - فضاءات الرقابة
- رسم خريطة الفضاء الإلكتروني:
  - فضاءات البنية التحتية
  - فضاءات المعلومات
  - البيت والفضاء الإلكتروني:

    البيوت المتصلة

    الوطن وفضاء الجاليات
  - الحياة اليومية
  - الفضاء الحضري الجديد
  - المجتمع الشبكي، والمجتمع، والديمقراطية الشبكية
- حكم الفضاء الإلكتروني

«الفضاء الإلكتروني» هو «فضاء قابل للملاحة» حرفيًّا، ويُلمِّح اللفظ إلى كلٍّ من الإقليم والاتجاه. وبما أن الفضاء، كما زعم الجغرافيون (لوفيبفر ٢٠٠٠؛ سوجا ١٩٩٣)، يُشكِّل

بفعل الأفعال التي تحدث فيه، فما يَتبع ذلك هو أن الفضاء الإلكتروني هو أيضًا نتاج التفاعُلات والعلاقات الاجتماعية، مُنتِجًا أشكاله الخاصة من الهُوية والسياسة، ومتأصلًا في الثقافات/السياقات المحلية والتاريخية والعالَمية. نَلتَفِت في هذا الفصل إلى بناء المجال العام — فضاء للمجتمع والفعل الاجتماعي — في الفضاء الإلكتروني ومن خلاله. وقبل التقدُّم إلى مسائل المجتمع والحكم والترابُط الشبكي، نحتاج إلى وضع الفضاء الإلكتروني ذاته داخل الجغرافيات الأوسع التي تَرجِع إلى أواخر القرن العشرين.

الفضاء العام الإلكتروني هو تضخيم الفضاءات العامة القائمة، وتمدُّد في عالمٍ آخر من المجتمعات ومواقع الفعل السياسي، والفاعلية التي تُوجَد في المجال العام الواقعي. ويعني هذا أيضًا، كما تمَّ توضيحه في الفصل الرابع بشأن الثقافات الفرعية، أن الفضاء الإلكتروني هو منطقة مُتنازَع عليها بشراسة، تُدار فيها معارك أيديولوجية بين المصالح التجارية وحركات العدالة، والمحافظين الجدد والراديكاليين، والأعمال التجارية وأنصار البيئة، والدولة والمُجتمع المدني. حتى مع الحركات الراديكالية والحركات الهدامة في الفضاء الإلكتروني، تُمارَس السيطرة من قِبَل المصالح التجارية. وحتى بينما تحث هذه المصالح التجارية على حكم الدولة للإنترنت، تُفلت وسائل الإعلام البديلة من التشريع، ويُفسِد المُخترِقون الرواية الاستغلالية للرأسمالية التكنولوجية للتيار السائد.

يمكن تفكيك موضوع الفضاء العام الإلكتروني إلى أسئلة، مثل:

- ما الصلة بين إعادة البناء العالمية، والجغرافيا السياسية العالَمية، والفضاء الإلكتروني؟
- كيف يُمكن رسم خريطة الفضاء الإلكتروني؟
- كيف يَتأثَّر فضاء البيت، والحياة اليومية، والعمل، والفضاء العام من خلال تكنولوجيات المعلومات والاتصالات وتكنولوجيات الاتصالات الشخصية؟
- هل تُغيِّر تكنولوجيا المعلومات والاتصالات، على نحوٍ ملموس، المقاوَمة، والمشارَكة السياسية، والديمقراطية، والحركات الاجتماعية؟
- هل تتأثَّر «الأقاليم» الأوسع مثل الدولة والمنطقة بالروابط الإلكترونية العابرة للقوميات والعالَمية؟
- أي أشكال السيطرة والرقابة توجد وتيسرها تكنولوجيات المعلومات والاتصالات؟

(١) الفضاء الإلكتروني

الفضاء الإلكتروني هو نتاج تكنولوجيا الاتصالات العالمية — التي تَتراوح بين فضاء محادثة هاتفية، وبين بيئات الواقع الافتراضي لألعاب الكمبيوتر — ويُمكِن فهْم الفضاء الإلكتروني على «مستويات» متنوِّعة، من الموقع المكاني لنظام الواقع الافتراضي إلى فضاءاته الداخلية، ومن فضاءات الرقابة على الدوائر التليفزيونية المُغلَقة، إلى مدنٍ معلوماتية بأكملها.

وبينما يتحدث المتحمِّسون للتكنولوجيات الإلكترونية (مثل نيجروبونتي ١٩٩٥) بحماس عن تجاوز الفضاء من خلال خلق أكوان افتراضية وعوالم مُوازية، فمما يَجدُر ذكره (كما يفعل ستيفن جراهام ١٩٩٨) أن الفضاء الإلكتروني يتطوَّر بالمشاركة مع الفضاءات المادية التقليدية المحضة. ولذا، تُبنى المدن على نحوٍ متزايد لتناسب مد الكوابل، والأجزاء الموصَّلة سلكيًّا، وأبراج البث، والمواصلات التي تُنتِج بدورها الفضاءات الإلكترونية. وحتى بينما يتواصل الناس عبْر الفضاءات وبلا تفاعل جسدي وجهًا لوجه، فهم يستمرون في سُكنى مبانٍ ومؤسسات واقعية.

(١-١) الفضاءات الثقافية العالمية

تميَّزت العقود الأخيرة من القرن العشرين بشبكات الاتصال العالمية التي توحِّد الفضاءات الشاسعة، وتأتي بالمجهول إلى عالم المعلوم (أو على الأقل «ما يُمكن معرفته»)؛ إذ تجعل وسائل الإعلام والاتصالات العالَمية البعيد قريبًا.

تستطيع مجتمعات الجاليات الاتصال ب «أوطانها»، وعائلاتها، ومجتمعاتها عبْر تكنولوجيات المعلومات والاتصالات، وبذلك تبقى، ثقافيًّا وعاطفيًّا وفكريًّا، وفي وقت واحد، في ثقافاتها المتبناة، وفي تلك التي تركتْها وراءها. تسهل تكنولوجيات المعلومات والاتصالات عمليتَين مُتزامنتَين، هما الفكاك من الإقليم (فقْد أوطانهم)، وإعادة التأقلم (البقاء على صلة بأوطانهم من خلال آليات مختلفة).

ومع ذلك، فالنسيج الثقافي للفضاء الإلكتروني هو أمريكي على نحوٍ مُتزايد، مع هيمنة اللغة الإنجليزية، وهيمنة البرامج والتوظيف والشركات المُزوِّدة بالخدمات التي تعتمد على استثمارات الشركات الأمريكية (مثل مايكروسوفت، وإيه أوه إل). وكما أوضح النقاد (مثل سردار ٢٠٠٢)، فالفضاء الإلكتروني مُؤمرَك.

ومن الأنماط الأخرى لمثل هذه العولمة للفضاءات الثقافية، الدين. أخذ الدين، في كل مكان، يتفاعَل مع التكنولوجيات الجديدة. حينما ظهرت الطباعة لأول مرة في أوروبا في أوائل العصر الحديث، استفادت المسيحية بقدْر هائل من خلال الطباعة الأرخص للكتاب المقدَّس (آيزنشتاين ١٩٧٩). وانتقلت الخطابات الدينية كما لم يَحدُث من قبل، مُغيِّرة طبيعة الإيمان ذاتها. وفي عصر شبكات الكمبيوتر والتكنولوجيا الرقمية — مع «المعلمين المُلهمين» للكمبيوتر، وشاماناته، وصوفيِّيه — يعود الإيمان بأشكال مختلفة. ابتكرت شركة «الكون» القائمة في دبي «هاتفًا إسلاميًّا»، وهو «آي ٨٠٠»، وتَعِد الشركة بأن تصل ما بين المؤمنين ومُعتقَداتهم أينما كانوا (www.ilkonetel.com). وتسمح معابد مُنتقاة في الهند للمؤمنين بإرسال الصلوات في صورة رسائل نصية قصيرة. أما بايلوت ييد (pilotyid.com) فهي خدمة قائمة على اليهودية، تُتيح للمستخدمين تنزيل الصلوات على أجهزتهم المحمولة؛ وتُسمَّى الخدمة على نحوٍ موفَّق «المزامير في راحة يده» (بيدلكومب ٢٠٠٤).

تستخدم الطوائف أيضًا شبكات الكمبيوتر لتقديم حُجَجها، مثلما ترغب الديانات السائدة في مد نطاقها. وتوجد تجمعات افتراضية في «غرف اجتماعات» مخصصة، لأديانٍ ومعتقداتٍ مختلفة. ويَزعم ستيفن أوليري (١٩٩٦) أن من الممكن اعتبار الطقوس الافتراضية «محاولات لتحقيق حاجات رُوحية أصيلة غير مُلبَّاة في الوقت الراهن من جانب المؤسسات الرئيسة في المذاهب الدينية» (ص٨٠٣). ويَستنتِج أنها تعيد التكامل بين عقول المشاركين وعواطفهم — وأن ذلك بُعْد جديد رئيسي للفضاء العام.

تَشمل «الفضاءات الثقافية» أيضًا فضاء التجارة. نما الإنترنت بوصفه وسيطَ إعلانات نموًّا مضاعفًا. اللافتات، والنوافذ المُنبثقة، وبث الصوت والصورة، والإعلانات المُتزايدة الحركية، كلها حوَّلت الإنترنت إلى «فضاء جديد للاستهلاك».[١] وقد أظهرت الدراسات أن الإنترنت يُشكِّل نحو ٢ بالمائة من النفقات الدعائية في وسائل الإعلام في الولايات المتحدة (ليكنبي ٢٠٠٥: ١١). وهو يَنطوي أيضًا على تشكيل جديد للفضاء الثقافي؛ لأن الإعلان على الإنترنت (أو «الإعلان الشبكي») هو شكل جديد بالكامل من الاتصال الاستهلاكي.[٢]

يعني النموذج التفاعُلي للإعلان على الإنترنت أن المُستهلِك يَبحث، وينتقي، ويتابع (عبر سلسلة من النقرات). وهو يضع المُستهلِك في مركز عملية الاتصال؛ لأن المستهلك هو الذي يُقرِّر درجة التفاعل مع الإعلان، وهذا تحوُّل رئيسيٌّ في الفضاء الثقافي للاستهلاك، استحقَّ تخصيص دورية بكاملها («جورنال أوف إنتراكتيف أدفرتايزينج») لدراسة تطوُّره.

(٢-١) إعادة التركيب العالمية

الأمر الأكثر مكرًا بشأن الفضاء الإلكتروني هو الطرق التي يُعيد من خلالها تركيب العالم المادي. يوجد الفضاء الإلكتروني لأن المركَّبات من قبيل الهندسة، والعمل، والأسواق، والبِنى التكنولوجية تساعده على الوجود. لا ينبثق توسيع الفضاء الإلكتروني من طبيعته المتأصلة فيه فقط، ولكن من خلال انتشار هذه التراكيب. يُعاد تنظيم المدن لتساعد التكنولوجيات الجديدة والكيانات المؤسَّسية الجديدة على الظهور، وتُغيِّر الرواتب المختلفة الأنماط الاستهلاكية، والإيجارات، وسوق العقارات، والعلاقات الاجتماعية.

المدن الشبكية هي حواضر مُرتبطة بالعالم من خلال تكنولوجيات المعلومات والاتصالات. وتنشر تكنولوجيات المعلومات والاتصالات إنتاج المُنتجات واستهلاكها عبْر العالم. ويشمل هذا «أبعاد» الفضاء الإلكتروني البرامجية، والاتصالية، والاستهلاكية، والثقافية وهي الأهم. يؤدِّي هذا النشر إلى نوعٍ من التجانس، تتشابه فيه معظم المدن المتصلة، ومن ثَمَّ تفقد تميزها المحلي (يسميها كاستلز وهول ١٩٩٤ «المدن المرنة»؛ لأنها فقدت إحساسها الفريد بالمكان).

ومع ذلك، فليس «كل» جزء من العالم يصبح جزءًا من هذه الجغرافيا الجديدة لـ «المدن العالمية». تبقى أجزاء من العالم مُستبعَدة من الشبكات المعلوماتية بفعل النفاذ المتفاوت، والتكنولوجيا الرديئة، والعوامل الجيوسياسية؛ ولذا، فالاستخدام الأوروبي-الأمريكي لتكنولوجيات المعلومات والاتصالات لا يُقارَن بأي شكل من الأشكال بالاستخدام في أمريكا الجنوبية أو الداخل الأفريقي. ولا تضمن إعادة التركيب دائمًا نفاذًا أكبر أو أرخص إلى التكنولوجيات، كما لحظنا في الفصل الأول في الجزء المتعلِّق بـ «الانقسام الرقمي». دول مثل الهند هي جزء من إعادة تركيب العالم من خلال تكنولوجيات المعلومات والاتصال؛ لأنها تخدم غرض توفير مكتب خلفي للمساندة. وتُسحَب الهند في هذا الصدد إلى مجتمع المعلومات، ليس بصفتها لاعبًا مُساويًا يُقرِّر بشأن السياسة، ولكن بوصفها مُزوِّدًا بالعمالة الرخيصة، وربما الأقل مهارة. وفي عملية سلخ من العِرق، يُمنَح العاملون في مجال الرد على المكالمات أسماء «غربية»، ويكون عليهم أن يكتسبوا لُكنة أمريكية — لا بدَّ من تذكُّر أن فرض لغة الغازي-الأجنبي كانت جانبًا مهمًّا من الاستعمار — وأن يمرُّوا بدورة تدريبية صارمة على مدى ٦–٨ أسابيع في «الثقافة الأمريكية» (انظر شوم ٢٠٠٦). وغالبًا ما تُترجَم إعادة التركيب هنا باعتبارها وصلة استغلالية ذات اتجاه واحد إلى الاقتصاد المعلوماتي.

المدن العالمية

المدن العالمية مدنٌ متصلة بتدفُّقات المال والبيانات والأفكار، تعمل غالبًا بوصفها مراكز التقاء لانتقال هذه التدفُّقات، وتَمتلِك عمارة حضرية منزوعة الطابع المحلي، وتحتوي على مُركَّبات العتاد الصلب نفسها المصنوعة من الكروم/الزجاج مثل أي مدينة أخرى.

وكما يُشير مانويل كاستلز، فالمسألة العُمالية الرئيسية للمجتمع المعلوماتي ليست غاية العمل ولكنَّها «أوضاع العمال»؛ إذ تُدرَج حتى عمالة الأطفال ذات الأجر المنخفض في قوة العمل (كاستلز ٢٠٠٠: ١٥٣). إعادة تركيب العالم الاستغلالية هذه، وما يَرتَبِط بها من قوة عمل يتزايد عزلها واستبعادها اجتماعيًّا — «الثقوب السوداء في الرأسمالية المعلوماتية» (كاستلز ٢٠٠٠: ١٦٥) — لتوليد الأرباح لعدد قليل، هي مسألة تُؤخذ في الاعتبار عند قراءة عمل من أعمال نيجروبونتي. لا يُمكن فهْم إعادة التركيب العالمية بمعزل عن أنواع التغييرات التي تُحدِثها تكنولوجيات المعلومات والاتصالات «داخل» مدن مُتنوِّعة؛ فالمدن في الهند وأمريكا الجنوبية التي ربحت كثيرًا من استعانة المجتمع المعلوماتي بالمصادر الخارجية تُبدي أنواعًا معينة من التوترات. كل شيء، من أنظمة النقل إلى الصيرفة والتمويل، وإقامة مجمَّعات الأعمال، والمجتمعات المسوَّرة، يُسخَّر لخدمة الاقتصاد المعلوماتي وليس أي نظام آخر. وتضمن التغيرات في الإيجارات وأساليب حياة المحترفين الشباب في مجال تكنولوجيا المعلومات، وبالمثل مناهج العمل والثقافات المختلفة، اضطراب المجال الاجتماعي لهذه المدن (حيث تكون اللغة الإنجليزية وهيمنتها هما السِّمة الأكثر بروزًا). وتُجمل دراسة جيمس هايتسمان لمدينة بانجالور الموقف المحزن؛ حيث تُبنى العوالم الافتراضية الجميلة على العالم «الواقعي» الفقير والمحطَّم بشدة، وإلى جواره:

> ربما هنا في التباعُد المِسْخِي للجيوب الحضرية عن الأولاد الحفاة الذين يَغسِلون الأطباق وراء أكشاك الشاي، يُمكننا أن نرى علامة العالمي، ذلك الشبه بين بنجالور وغيرها من مدن العالم (٢٠٠٤: ٢٠٩).

هذه أيضًا «إعادة تركيب»، إعادة تركيب يكون فيها عالم الفضاءات الافتراضية والتمويل العالَمي الخفي، ولكن المؤثر بقوة، حالًّا في طبيعة العالم الواقعي لمثل هذه المدن، ومبدِّلًا لها.

ومع ذلك، فإعادة التركيب تنطوي أيضًا على اختلاق صلات جديدة بين الجماعات السياسية وجماعات المصالح، خالقة «طبقات وجماهير عابرة للقومية». ولذا، فالربط بين المنظمات غير الحكومية أو منظمات حقوق الإنسان على مستوى العالم، من خلال تكنولوجيات المعلومات والاتصالات، يُشير إلى إنشاء فضاءات سياسية جديدة في الفضاء الإلكتروني. وتتيح إعادة التركيب هذه انتماءات سياسية واصطفافات ونطاقات فعل أحدث. فالحراك السياسي وإطلاق الحملات، وشبكات المعلومات، والدعاية النشاطية التي ينتشر كلٌّ منها عالميًّا في الوقت الراهن، تشير إلى أن السياسة لن تبقى رهينة بالمكان، ولكنها سوف تكتسب تركيبًا مُنتشِرًا، قد تكون له آثار محلية — تضخيم واضح للشأن السياسي.

المجتمع الشبكي

مصطلح يزداد استخدامًا لوصف الطبيعة الموصولة للمدن والمجتمعات عبْر العالم. المدن الشبكية مربوطة بالتدفُّقات العالمية للتجارة، والثقافة الاستهلاكية، وحتى السياسة. هذه مدن متَّصلة، أو فائقة الترابط، تُمارَس فيها النقاشات السياسية، والخدمات الأساسية، والفراغ، والحكم، والتجارة، كلها بوساطة التكنولوجيا، باستخدام البرامج والكمبيوترات والإنترنت.

(١-٣) فضاءات الرقابة

الدوائر التليفزيونية المغلقة، وكاميرات الويب، والتتبُّع الإلكتروني، وتتبُّع المسارات الرقمية، كلها تكنولوجيات رقابة. ويُمكن في الوقت الحالي تتبُّع التفصيلات الشخصية والحميمة، وتسجيلها، وتصنيفها في قواعد بيانات ليَنفُذ إليها شخص آخر. لم يَعُد الخاص خاصًّا بالكامل؛ فأرباب العمل يَنفُذون إلى البريد الإلكتروني للموظفين، والدوائر التليفزيونية المغلقة تتتبَّع حركة أجساد الأفراد في المراكز التجارية أو المتنزَّهات. ويرسم مشروع الجينوم البشري خرائط للحمض النووي لكل المجتمعات. هذا النوع من المراقبة اتجه إلى الداخل أيضًا، مع تثبيت المسابير داخل الأجساد البشرية، لقياس مستويات الأنسولين، والدواء، والتغيُّرات في أحوال الجسد المعينة. وهكذا تُمثِّل تكنولوجيات المعلومات والاتصالات علامة على الأشكال الجديدة والدرجات الجديدة من الرقابة. وتخدم غرض «الضبط الاجتماعي الكثيف».

ويمكن الربط بين المخاوف بشأن «سرقة الهُوية» وبين هذه الرقابة المتزايدة. فكلمات المرور، وتتبُّع عناوين بروتوكولات الإنترنت، والشفرات الأمنية، والجدران النارية، كلها تدابير أمنية تسعى إلى حماية البيانات وهُوية المستخدِم. وتصبح عمليات البحث على الشبكة العنكبوتية العالمية أيضًا فضاءات للرقابة. يُحذِّرنا بحث مارتن زيمر بشأن جوجل، بصفته تكنولوجيا لـ «الرقابة على البيانات» (استخدام البيانات الشخصية في التحرِّي عن شخص أو أكثر أو مراقبتهم)، من إمكان إساءة استخدام عمليات البحث. يفترض زيمر (٢٠٠٨) أننا يجب أن نُوسِّع دراسة مشكلات الخصوصية المتعلقة بالبحث من «المخاوف بشأن المعلومات الشخصية التي يمكن العثور عليها عن الناس الآخرين من خلال محركات البحث، لتشمل الاستكشاف النقدي للبيانات الشخصية غير الرسمية التي تُجمع بطريقة اعتيادية، حينما يعتمد المستخدمون على محركات البحث من أجل أنشطة بحثهم عن المعلومات» (٢٠٠٨: ٨٣). جوجل من وجهة نظر زيمر هو جامع معلومات من مستخدميه أقرب إلى الكمال؛ فكل مستخدميه يُسحَبون إلى «بنية تحتية أوسع للرقابة على البيانات» (٢٠٠٨: ٩٣)، مُظهرًا بذلك كيف أن مجتمع الرقابة تمدَّد بطرق ماكرة.

عمليات الاحتيال من خلال البطاقات الائتمانية و«سرقات الهُوية» عنصران حاسمان في ثقافةٍ قوامها قلقٌ تكنولوجي وافتقار أعظم للأمن؛ ولذا، تُعنى الرقابة أيضًا بذات المرء: ما المعلومات التي تخرج من كمبيوتري/بيتي؟[٣]

(٢) رسم خريطة الفضاء الإلكتروني

ما دام الفضاء الإلكتروني مصاغًا باستخدام الفضاءات الاجتماعية والمادية، وداخلها، فلا يُمكن قراءته على اعتبار أنه جغرافيا جديدة دون ربطه بالفضاء المادي.

يُمكن أن «نقرأ» الفضاء الإلكتروني على اعتبار أنه مشكَّل بفعل الفضاءات الأخرى. ويمكن أن تكون هذه الفضاءات هي فضاءات البِنية التحتية للإنترنت (مثل النطاق العريض أو حركة المستخدمين)، أو فضاءات المعلومات (التي تشمل فضاءات تبادُل المعلومات من قبيل البريد الإلكتروني، أو الدردشة). وبالإضافة إلى هذه الفضاءات الموصولة بالفضاء المادي، تُنتِج تكنولوجيات المعلومات والاتصالات أشكالًا جديدة من الفضاءات داخل الفضاء المادي. فهي تُغيِّر معاني البيت والمجتمع على سبيل المثال، أو تُضخِّمها.

(٢-١) فضاءات البنية التحتية

أحد الأنماط المفيدة للتعامل مع الفضاء الإلكتروني اقترحه مارتن دودج وروب كيتشن (٢٠٠١). يتضمَّن هذا رسم خرائط لبِنية الإنترنت التحتية، العالمية أو الإقليمية أو المحلية. ترسم أطالس وسائل الإعلام العالمية التي أعدَّتها شركات مثل بريمتريكا (تليجيوجرافي على www.telegeography.com/products/map_internet/index.php) خرائط للتوزُّع وانتشار البنية التحتية للإنترنت وملامح الاستخدام، باستخدام معلومات إقليمية محدَّدة، عن سعة النطاق، وعناوين برتوكولات الإنترنت، وكثافة الاستضافة، وتدفُّق البيانات عبْر الإنترنت. ويشتمل موقع مارتن دودج للبحث الجغرافي الإلكتروني (١٩٩٧–٢٠٠٤) على أطلس للفضاء الإلكتروني يَرسُم خرائط للكوابل، والأقمار الاصطناعية، وخرائط لمواقع الويب، وخرائط لمسار المستخدم، والنطاقات المتعددة المستخدمين، والعوالم الافتراضية (www.cybergeography.org/atlas/atlas.html). ويمكن أن تكون هذه خرائط تفاعلية تمكِّن مستخدمًا ما من فحص تركيب العمود الفقري للإنترنت، وانتشاره، وتركزه، من خلال أداة رسم خرائط تكنولوجيات المعلومات والاتصالات، وهي «ماب نِت». وتُمكِّن أدوات رسم خرائط أنشطة الإنترنت، مثل «بالانتير»، مستخدمي الويب من مراقبة تدفُّق البيانات من مواقع متعددة أو عبْر فترة من الزمن.

هذه بالأساس جهود في رسم خرائط البنية التحتية المادية للفضاء الإلكتروني واستخدامه. وغالبًا ما تكون خرائط «طوبولوجية»، وربما لا تتوافق الخريطة مع أي فضاء جغرافي محدَّد؛ أي أن هذه الخرائط تكشف عن نوع آخر من المعلومات، يتعلَّق بالاستخدام، والانتشار، والبِنية التحتية، قد لا تكون له علاقة بالفضاءات الجغرافية كما نعرفها.

(٢-٢) فضاءات المعلومات

فضاءات المعلومات هي فضاءات لتبادُل المعلومات. تُشكِّل قوائم التراسل، والبريد الإلكتروني، وجماعات الأخبار؛ فضاءات للمعلومات. حتى خرائط المواقع على المواقع الإلكترونية للشركات، التي تقودُك عبْر مسار محدَّد، أو تدعُك تبحث بطريقة عشوائية، هي فضاءات معلومات. وهذه فضاءات للعمليات الاجتماعية، ما دام الاتصال يدور حول التفاعُل الاجتماعي.

لا شكَّ أن البريد الإلكتروني هو أكثر جوانب التكنولوجيا الرقمية استخدامًا، وكان أول تطبيقاتها (بدأ استخدامه عام ١٩٧٠). والبريد الإلكتروني، مثل كل أشكال الاتصال، هو عملية اجتماعية، وأسلوب تفاعُل. ويُشكِّل البريد الإلكتروني اتصالًا لا تزامنيًّا؛ حيث لا يلزم أن يكون الناس حاضِرين على الإنترنت في الوقت نفسه، فيمكن الرد على الخطابات والرسائل بعد وقت طويل من إرسالها. غيَّر البريد الإلكتروني من الاتصال لأنه رخيص (بل مجَّاني)، وفعَّال، ويمكن حفظه، ويمكن أن يتجه إلى متلقِّين كثيرين بنقرة واحدة. ويستطيع الناس على نحوٍ متزايد التواصُل أثناء تحركاتهم، باستخدام هواتف آي فون، وتكنولوجيا الإنترنت على الأجهزة المحمولة. وغيَّر البريد الإلكتروني من المهارات اللغوية من خلال الوجوه التعبيرية وأشكال الصياغة الجديدة الناشئة مع الوسيط.

الوجوه التعبيرية

الوجوه التعبيرية هي رسوم وجوه، يُقصَد بها التعبير عن الحالات العاطفية. وإذ تَنبثق من الجمع بين الصورة والعاطفة، فهي تمثِّل لغة جديدة، تطوَّرت مع الثقافات الإلكترونية والاتصالات باستخدام الرسائل النصية القصيرة.

تُوسِّع قوائم التراسُل مجال اتصال البريد الإلكتروني؛ فهي أشكال من تبادُل المعلومات من الواحد إلى الكثرة. وتُقدِّم جماعات الأخبار المعلومات بشأن عناوين محدَّدة. وتحكم البروتوكولات استخدام هذا الفضاء، وعادة ما يُحدِّدها المستخدمون أنفسهم. قدَّم مشروع «نت سكان» في مؤسسة مايكروسوفت، الذي ظل يُحدَّث حتى ٣١ مايو ٢٠٠٧، إحصائيات عن عدد مرسلي الرسائل، والمقالات، في المجموعات الإخبارية المختلفة، وبنى بذلك قاعدة بيانات لجماعات الأخبار الشعبية. الجماعات الإخبارية فضاء اجتماعي، تجمع فيه عمومية الآراء والمصالح الناسَ على الإنترنت، بصرف النظر عن توزُّعهم الجغرافي.

أما «الدردشة المعتمدة على الإنترنت»، التي عادة ما تُختَصر ببساطة إلى «الدردشة»، فهي اتصال مُتزامن على الإنترنت. ويمكن أن تكون بين شخص وشخص، أو بين شخص وأشخاص، وتظهر ردود الناس في صورة نصٍّ على الشاشة. لا يُعرَّف المتراسلون إلا باسم المستخدِم، ولا يلزم على الإطلاق إعلان هُوياتهم في الحياة الواقعية أثناء الدردشة. ولذا، يُنظر إلى الدردشة على أنها فضاء حُرية رئيس، يُمكن فيه للمرء الإفصاح عن الرغبات والمَخاوف والفتيشات والغرائب، دون أن يجلب على نفسه خزي الحياة

الواقعية. تستخدم دوائر الدردشة (alumni.media.mit.edu/~fviegas/projects/chatcircles/index.htm) التي طوَّرها فيرناندا فييجاس وجوديث دونانث عام ١٩٩٩، الواجهات التفاعلية الرسومية للدردشة، وتمنح دوائر ملوَّنة لكل المشاركين — وبقدْر ما «يتكلَّم» المشارك تصبح الدائرة أنصع! ويعني هذا أن المستخدمين يَستطيعون الانضمام إلى غرفة الدردشة، ويَعرفون من فورهم عددَ الناس هناك (وهو تقدُّم على أشكال الدردشة الأسبق التي لم يكن المُستخدِمون فيها على دراية بالمُندسِّين الذين كانوا يراقبون فقط ولا يُشاركون في الدردشة). أما مواقع التواصل الاجتماعي، مثل فيسبوك، وأوركت، وماي سبيس، فتمُد الدردشة إلى بُعد جديد.[٤]

ومما يُوسِّع إمكانية فضاءات المعلومات الاجتماعية النطاقات المتعدِّدة المستخدمين. وهذه عوالم متوازية، ينهمك فيها اللاعبون في أداء الأدوار. النطاقات المتعددة المستخدمين هي فضاءات قابلة للملاحة، لها نوع مختلف من الغرف، ومسارات التجول، والطرق الرابطة. يتحرَّك المستخدمون، حرفيًّا، خلال عالَم النطاقات المتعددة المستخدمين. ولذا، فمِن المُثير للاهتمام رؤية فضاءات النطاقات المتعددة المستخدمين على الإنترنت تُنشَأ على امتداد خطوط الأعمال السردية التخيُّلية في الروايات. وتشمل الأمثلة الشهيرة لعبة الإنترنت «ديسكوورلد إم يو دي»، المَبنية على رواية تيري براتشيت (discworld.atuin.net/lpc/)، أو إم يو إم إي «المستخدمون المتعدِّدون في وسط الأرض» (www.lordotrings.com/artmedia/mume.asp)، و«لورد أوف ذي رينجز أونلاين» (lotro.turbine.com) المبنية على رواية جي آر تولكيين «ذي لورد أوف ذي رينجز».

والآن، لدينا ألعاب تأدية أدوار على الإنترنت، متعدِّدة اللاعبين، وذات طابع جماهيري، بمدن وحضارات (في لعبة «سيفيلايزيشنز») وعوالم كاملة. العوالم الافتراضية للألعاب مثل «سكند لايف» (www.secondlife.com) هي مشروعات تجارية، يستطيع الناس فيها إنشاء أفاتاراتهم، والتجمُّع، وشراء الممتلكات وبيعها، والتفاعل الاجتماعي. وما يَجدُر ذكره أن كل عوالم الواقع الافتراضي هذه هي عوالم «اجتماعية»، لا تُنشِئ فضاءات من خلال «وصلات» الغرف ومسارات التجول، ولكن أيضًا من خلال التفاعُل الاجتماعي. مسارات المحادَثات، وتكتُّلات النقاشات، وتبادُلات التفصيلات تُشكِّل فضاء معلومات اجتماعيًّا. يَبني المُستخدمون مجتمعات وغرفًا وفضاءات على الإنترنت من خلال مشاركة المعلومات، وإن كانوا يستخدمون القوالب المتاحة لفعل ذلك. وكما افترض مُنظِّرو الفضاء، مثل هنري ليفيبفر (٢٠٠٠)، يُصنع الفضاء «من خلال» التفاعُل الاجتماعي.

غير أن الفضاء الإلكتروني والعوالم الافتراضية، كما ذكرنا في الفصل الخامس، مُتأثِّران بالنوع. وهما يُمدِّدان النوع وتفاوتات القوة من العالم المادي إلى العالم الافتراضي. اقترحت ناقدات نِسَويات (مثل ترافيرس ٢٠٠٣) أن طبيعة الفضاء الإلكتروني المؤسَّسة على النوع يُمكن تعديلها تعديلًا جوهريًّا من قِبَل المستخدِمات. ومثلما استبعد الفضاء العام النساء تقليديًّا، تَستمر الفضاءات الإلكترونية في معاملة النساء على أنهنَّ هامشيات. ولا يستدعي إصلاح الفضاء الإلكتروني، ليكون فضاءً عامًّا، أرحب هروبًا من التجسُّد، ولكن عودة إلى التجسُّد.

الفضاء العام نفسه يحث على الحياد، والعقلانية، والموضوعية. تُوكل العواطف والقرابة إلى المجال الخاص بعض الشيء. ويستبعد هذا تلقائيًّا اهتمامات النساء (الأسرة، والأواصر، والعواطف)، باعتبار أنها غير ملائمة للفضاء العام. وبالمثل، يَستبعِد الفضاء الإلكتروني، بوصفه فضاءً اجتماعيًّا هذه الشاكلة من الجوانب «الأنثوية» حينما يعمل عمل الفضاء العام. وتُغيِّر أعداد المُستخدِمات المُتزايدة، وجَماعات المسانَدة على الإنترنت، والنشاط السياسي المُتنامي من طبيعة الفضاء العام، باعتباره فضاءً عامًّا مضادًّا نسويًّا (وهي حجة مضادَّة للمجال العام الهابرماسي، صاغتها مُنظِّرات مثل نانسي فريزر، ١٩٩٢). ويُمكن بالطبع تحسين هذا الأمر بقدْر أكبر، ليلائم النساء في جماعات وسياقات إقليمية وإثنية وعِرقية معينة.

يتركَّز الفضاء الإلكتروني أيضًا على «فضاءات» أخرى: البيت، وجماعات الجاليات، والمجتمعات. وتَنطوي مسألة الفضاء العام في الفضاء الإلكتروني، بالإضافة إلى مسائل جماعات الجاليات، والمجتمعات، على مسائل الديمقراطية الشبكية، والحكم الإلكتروني.

(٢-٣) البيت والفضاء الإلكتروني

(أ) البيوت المتصلة

يتعرَّض فضاء البيت للتغيير باطراد. فالكمبيوترات العملية تُساعِد المُستخدِمين على الارتباط بمكان العمل. ويُمكن التسوُّق من البيت، وتُناقَش المناظَرات حول الشأن المُجتمعي عبْر البريد الإلكتروني. وتُساعد الهواتف المحمولة المستخدمين على التواصُل مع أطفالهم من خارج البيت. ويستطيع الآباء والأمهات، من خلال أنظمة تحديد المواقع، ومراقبة هواتف أطفالهم المحمولة، الاطلاعَ على تحرُّكات فلذات أكبادهم في المدينة.

ويَستخدم العاملون من المنزل الفضاء الذي يعتبر «شخصيًّا» أو «عائليًّا» لإعادة تشكيل هذا الفضاء. أما المنازل «الذكية»، المتصلة، المرتبطة من خلال الشبكات، الحاضرة دائمًا على الإنترنت، فتُمكِّن الأبناء من «مغادرة» البيت دون مغادرته في الواقع، تمامًا مثلما تستطيع المعلومات التي تخرج من البيت من خلال مواقع التواصُل الاجتماعي أن تتسبَّب في غزوٍ محتمَلٍ لفضاء البيت من جانب الغرباء. قد تدخل البيت معلومات غير مرغوبة، وقد تخرج منه معلومات خطيرة. تَستنِد برامج آي سي كيو (وتُنطَق «آي سيك يو» بمعنى «أريدك») للدردشة على الإنترنت على الإفصاح عن الذات، على أمل و/أو قصد أن مثل هذا الإفصاح من شأنه أن يُساعد على إنشاء علاقة (ليونج ٢٠٠٢)، لكن ثمَّة خطرًا من أن كشف معلومات أكثر مما يَنبغي يُمكن أن يُنتِج مخاطر في العالم الواقعي.

وهكذا يُصبح تنظيم الفضاء المنزلي، والإحساس به، وحتى تركيبه، مختلفًا جوهريًّا نتيجة استخدام تكنولوجيات المعلومات والاتصالات.

في البيوت الموصولة، تتشكَّل جغرافيات الفضاء العائلي من مسائل مِن قبيل مشاركة وقت الكمبيوتر الشخصي. هل يَصير الكمبيوتر الشخصي، مثل التليفزيون، الذي غيَّر فضاء غرفة المعيشة في الجيل الأسبق تغييرًا جذريًّا، جزءًا من أسلوب حياة الأسرة؟ هي يَشغل الكمبيوتر الشخصي حيزًا مخصوصًا مثل غرفة المكتب أو المكتب؟ يتوقَّف هذا على طريقة «استئناس» الكمبيوتر الشخصي (باقتباس مُصطلَح سيلفرستون وهادون ١٩٩٦) من جانب أعضاء العائلة. وتتعدَّد أساليب الاستئناس المُمكنة، من إعداد الميزانيات، إلى مُمارسة الهُوايات، إلى إجراء الاتصالات (انظر فروليش وآخرين ٢٠٠٣: ٣٠١).

فيما يخصُّ النساء، غيَّر «تطفُّل» الإنترنت والكمبيوتر الشخصي الحياةَ اليوميةَ بطُرقٍ مهمَّة. «المكتب المنزلي» فضاء جديد يُفتَرَض أن تَشغله النساء؛ حيث يَقُمن بوظائف في عالمين — البيت ومكان العمل — بوساطة الكمبيوتر، مُعقِّدًا حيواتهن، حينما يَستدعي الأمر تحقيق الدورَين معًا (سي بيرك ٢٠٠١؛ ماكجيرتي ٢٠٠٠). ولا تزال التساؤلات بشأن التحكُّم القائم على النوع في التكنولوجيا، وبشأن الوقت، وبشأن القدرة على الاتصال كما هي بلا تَغيُّر في معظم الحالات. ويقودنا هذا إلى نقطة أيديولوجية حاسمة بشأن انتشار تكنولوجيات المعلومات والاتصال. لا بد من دراسة استخدام تكنولوجيات المعلومات والاتِّصالات فيما يخصُّ تأثيراتها على الإنترنت وخارج الإنترنت. فالعوالم الافتراضية التي أنتجتها تكنولوجيات المعلومات والاتصالات تبقى مدمجةً بإحكام في العالم الاجتماعي والمادي. والاهتمامات والوجُود على الإنترنت هي تمديدات/تضخيمات للاهتمام والوجود

«اللحميَّيْن» أو الواقعيَّيْن، ولكنهما لا يحُلَّان محلهما أبدًا. ولهذا، وما دام استخدام الإنترنت وخبرة الحياة على الإنترنت (بالنسبة إلى الرجال والنساء والأطفال) معتمدَيْن على الحياة خارج الإنترنت، فإن اعتبار العوالم الافتراضية للتكنولوجيا الإلكترونية شكلًا مُنفصلًا ومستقلًّا عن الظروف المادية يعني محو سياقات الاستخدام. كل العمل على الإنترنت موصول بدرجةٍ ما بالخبرات المعاشة خارج الإنترنت، تمامًا بقدْر ما قد تشكل الحياة على الإنترنت الحياة الواقعية. وفي حالة النساء، مثلًا، تتحكَّم أدوارهن، بوصفهن مقدِّمات للرعاية، أو أمهات، أو زوجات، في مقدار الوقت الذي يَقضينه على الإنترنت، وحتى طبيعة ما يفعلنه على الإنترنت؛ الواجبات المنزلية للأبناء أَم الهوايات الشخصية؟ الأمور الصحية أَم الاهتمامات الفنية؟

(ب) الوطن وفضاء الجاليات

يُعيد الإنترنت أيضًا تشكيلَ نوعٍ آخر من «البيت»، ألا وهو «الوطن» فيما يخص فرد/مجتمع الجالية.

تفترض مادهافي مالابراجادا (٢٠٠٦) أن دراسات الفضاء الإلكتروني تتشارك مجموعة الاهتمامات نفسها مثل دراسات جماعات الجاليات؛ الحدود واجتياز الحدود، الموقع المكاني، والتساؤلات عن الوطن. ولذا فمِن الأهمية بمكان أن نرى كيف يُعيد الأفراد والمجتمعات تشكيلَ المجال الخاص والوطن في الفضاء الإلكتروني. يفضي بنا هذا، كما أفترض، إلى مجموعة من الأسئلة:

- كيف يُتخيَّل المجتمع أو الوطن في الفضاء الإلكتروني؟ (دراسة أماندا ميترا المفيدة الصادرة عام ٢٠٠٠ مهمة هنا على وجه الخصوص.)
- ما الرابط بين الخاص (البيت/الصفحة التعريفية/المدوَّنة) والعام؟
- كيف يُعاد إنتاج العلاقات أو تُبَدَّل (وخصوصًا النوع) داخل البيت أو المجتمع في أوطان الفضاء الإلكتروني؟
- هل بناء وطن في فضاء افتراضي في بيئات الواقع الافتراضي هو نقل للوطن أَم امتدادٌ له؟

تجتاز صور «الوطن» الآن الحدود القومية من خلال وسيط الإنترنت؟ ويعني هذا أن الانفكاك من إقليم الوطن، بمعايير النزوح الفعلي المادي (من الوطن/الأرض)، يَصحبُه

عمليتان مُتزامنتان من إلحاح الوطن وإعادة أقلمته في الفضاء الإلكتروني. كيف يُعرِّف مجتمع نازح فضاء «الوطن» في بيئة، هي من حيث الأصل، بلا حدود، وتفتقر إلى «شكل» محدَّد؟

أثبت الباحثون العاملون مع مجتمعات الجاليات على الشبكة العنكبوتية العالمية أن المجتمعات الإثنية تدَّعي هُويتها في الفضاء الإلكتروني من خلال إحساس مُشتَرك بالمجتمع والتاريخ (فرانكلين ٢٠٠٤؛ إجناسيو ٢٠٠٦). تعلن جماعات الجاليات هذه عن هُوياتها الإثنية وإحساسها بـ «الوطن»، وتجلب أيضًا إلى النقاش طرقًا جديدة لرُؤية النظام العالمي الجديد.

من حيث السياسة والفضاء الإلكتروني، الأقاليم الجديدة المفتوحة للمُهاجرين هي موقع يمكن أن يجد فيه المهمَّشون فضاءات للتعبير. وبينما يبدو أن هذه الثقافات غير النُّخبوية في العولمة الرقمية تتحدَّث «بعضها إلى بعض»، بدلًا من «الرد» على الثقافات البيضاء السائدة، فإن هذا يَبقى مع ذلك وسيلة مهمة لإبقاء الثقافة ظاهرة. وفي حالات كثيرة، تكون مجتمعات الجاليات في صدارة العصيان والاحتجاج على الإنترنت (فرانكلين ٢٠٠٤: ١٠٦–١٣٥؛ ليبرمان ٢٠٠٣). التفاعُل على الإنترنت، كما يُوضِّح ليبرمان (٢٠٠٣: ٧٥) هو ما يُكوِّن هُويتهم الوطنية وخبرتهم الجالياتية؛ حيث «تُحيا» ثقافة الوطن، و«تُناقَش مجددًا»، و«تُعزَّز». والواقع، كما بيَّن فيناي لال (٢٠٠٣)، أن الإنترنت وتكنولوجيات المعلومات والاتصالات الجديدة أسهمت في تيسير الدعاية الدينية الرجعية (انظر أيضًا فارغيز ٢٠٠٣ بخصوص الزاوية النوعية الاجتماعية لهذا الموضوع). وباختصار، تُضخَّم الثقافة الوطنية من خلال وجودها باعتبارها موضوع المحادثات، بينما تُنتِج المحادثات مجتمعًا موصولًا بالمصالح المشتركة في «وطنها» (فرانكلين ٢٠٠٤؛ لو ٢٠٠٣؛ ميترا ٢٠٠٠). وتُشكَّل جماهير المهاجرين الإلكترونية العابرة للقومية من خلال هذه الشاكلة من ممارسات الاتصال على الإنترنت، وتوجد هذه الجماهير الإلكترونية في علاقة تكافلية مع الفضاءات الواقعية.

(٤-٢) الحياة اليومية

«يُستأنَس» الإنترنت في الحياة اليومية حينما يَتصفَّحه الناس طلبًا للمعلومات، أو يستخدمونه في الألعاب وتزجية الفراغ، أو يستخدمونه للتواصل. وليست الممارسات اليومية، كما أوضح ميشال دو سيرتو (١٩٨٨)، هي دائمًا ما كان يقصده مُزوِّد البرامج

المؤسَّسي، حتى وإن كان البرنامج يتحكَّم في إمكانيات ما يمكن فعله به. فالحياة اليومية ظرفية، وتُختَرَع من خلال استخدامات الناس العاديين وعاداتهم. والحياة اليومية، بطبيعتها المتأصِّلة، مُتغايرة، ومُتعدِّدة، ومحلية بدرجة عالية. وفيما يتعلق بالاتصال والتفاعل الاجتماعي اليوميَّيْن، يُستخدَم الإنترنت بوصفه وسيلةً للتفاعل الاجتماعي. يظل الناس متصلين بأُسَرِهم وأقاربهم وأصدقائهم عبْر البريد الإلكتروني (الذي يُقال إنه أكثر مكوِّنات تكنولوجيات المعلومات والاتصالات استخدامًا).

وأنتجت الدراسات الإثنوجرافية المفصَّلة (مثل هوارد وآخرين ٢٠٠٢ في الولايات المتحدة) عن أنماط المستخدمين تصنيفًا للمستخدمين: «مواطني الإنترنت» (الذين ظلوا موجودين على الإنترنت بضع سنوات، ويدخلون الشبكة كل يوم ليُديروا أموالهم وبريدهم الإلكتروني، أو ليُطوِّروا علاقاتهم الاجتماعية)، و«النفعيِّين» (الذين هم مُستخدِمون أقل تحمُّسًا، ويرون الإنترنت باعتباره مجرَّد أداة)، و«التجريبيِّين» (الذين يستخدمون الإنترنت في أغلب الأحوال لاستخراج المعلومات أو للمتعة)، و«المستجدين» (الذين ما زالوا يتعلَّمون كيف يُبحرون في الفضاءات الشاسعة للإنترنت، و«يتمعَّنون» في الأشياء المختلفة التي تَعرضها تكنولوجيات المعلومات والاتصالات).[٥] وفي معظم الحالات التي تَشتمِل على مواطني الشبكة وحتى المستجدِّين، وجدت الدراسة أن الإنترنت غيَّر «بشدة» علاقاتهم الاجتماعية بسبب اليُسر (والتكلفة المنخفضة) الذي يُتاح به نمط الاتصال. وتعني الإمكانية المُتزايدة للاتصال من البيت نوعًا آخر من «المشكلات» والهواجس — من قبيل الأمان والخصوصية. فإدمان الإنترنت، والمقامرة، على سبيل المثال، ارتفعا بصورة فلكية. ووجدت دراسة معهد أننبيرج المسحية للمخاطر فيما يخص الشباب (٢٠٠٦) أن المقامرة على الإنترنت بين الذكور في الفئة العمرية ١٨–٢٢ سنة تضاعفَت من عام ٢٠٠٥ (مركز أننبيرج للسياسة العامة ٢٠٠٦ب). ووجَد مسح آخر للمركز نفسه أن نسبة ٤٠ بالمائة على الأقل من المُستخدِمين المراهقين لمواقع التواصُل الاجتماعي، مثل ماي سبيس، اتصل بها غرباء (مركز أننبيرج للسياسة العامة ٢٠٠٦أ). ويرافق هذه النتائج قلق اجتماعي أكبر. تقلق الأُسر الآن بشأن «ما» يفعله أطفالها على الإنترنت، وخصوصية المعلومات هي الآن أحد الهواجس الرئيسية (تورو ونير ٢٠٠٢).

غير أنه، من حيث الحياة اليومية، هناك ما هو أكثر من مجرَّد تشارك المعلومات، والتعليم، والتواصل العائلي. فغالبًا ما يطلب الناس داخل العائلات (أو أولئك الذين ليست لهم عائلات) فضاءً للتعبير عن العواطف، وقد ينشدون الدعم خلال الأوقات

المضنية خصوصًا. يُقدِّم الإنترنت أيضًا فضاءً ووسيطًا للتشارُك في الصدمة، والنصح بشأن التعامل معها. يُشير مُصطلَح «المواساة الإلكترونية» الذي صاغه في عام ١٩٩٩ كليم وزملاؤه (بدر ٢٠٠٥) إلى مثل هذه المواساة، والعناية، والمساندة العاطفية. يُقدِّم الإنترنت إمكانية الدعم التفاعُلي لأنواع متنوعة من المواقف المضنية، والضاغطة، والمفجعة. ويدل صعود جماعات المساندة الاجتماعية المختلفة على ظهور نوع جديد من المجال العام.

تَستخدِم مشروعات رسم خرائط العاطفة، من قبيل «خريطة جرينتش العاطفية» التي أعدَّها كريستيان نولد (٢٠٠٥)، وعمل ليزا باركس (٢٠٠١)، تكنولوجيات المعلومات والاتصالات لإعادة رسم فضاءات الحياة اليومية باعتبارها فضاءات عاطفية. ومرةً أخرى، تؤكِّد الجغرافيات الوجدانية لهذا النوع الفرضية الأساسية لهذا الكتاب: أنَّ الفضاء الإلكتروني مُرتبط على نحوٍ تكراري بالفضاء المادي-الواقعي. العواطف محورية لمناقشاتنا بشأن الفضاء، كما أثبتت علماء الجغرافيا (كوان ٢٠٠٧؛ ثيين ٢٠٠٥؛ ثريفت ٢٠٠٤). وتُمكِّننا التكنولوجيات الثقافية الإلكترونية من أن نرى ونسجل كيف يعمل الناس والمؤسَّسات عبْر المدينة، وأن نرسم خرائط لجغرافيا بديلة. لحظت ليزا باركس، مثلًا، تتبُّع نظام تحديد المواقع لحركاتها. وفيما بعدُ، وبالنظر إلى خريطة انتقالاتها، استرجعت مشاعرَها تجاه مواضعَ محدَّدة؛ ومِن ثَمَّ أنتجت خريطة ذاتية للمنطقة. هذا السجل لتحركاتها الشخصية غير مصوَّر في الفضاء الخرائطي التقليدي، ولكن في رسمٍ جديد للخرائط — ما يُمكن أن نُسمِّيَه «الجغرافيا الوجدانية».

(٢-٥) الفضاء الحضري الجديد

غيَّرت تكنولوجيات المعلومات والاتصالات، شأنها شأن نظام المعلومات الجغرافية، والهواتف المحمولة، والإنترنت اللاسلكي، من العمليات والخبرات الاجتماعية للفضاء الحضري، وخصوصًا في المدن الكبرى عبْر العالم.

يُشِعُّ الاتصال العالمي والشبكات المالية إلى الخارج من المراكز الحضرية الرئيسة، مُتيحًا لمدنٍ بعينها أن يكون لها امتداد عالمي. وفي «داخل» المدن، يمتلك تركُّز عالٍ للشركات المتعددة الجنسيات، ومراكز الأبحاث، ومكاتب التعهيد لتسيير الأعمال، وقدْر كبير من السكان الرئيسيِّين والمتعدِّدي الثقافات تأثيرًا لا مراءَ فيه في «الفضاءات الاجتماعية» للمدينة. بيد أن ما يُهمنا فهْمه هو أن هذه الشاكلة من تكنولوجيات خلْق الفضاءات لا تحدُث في فراغ؛ فالإنترنت يعتمد على بنية تحتية «صلبة» ومادية (كما ذكرنا)، وهي

البنية التحتية الجغرافية والمكانية، من أجل إنتاج فضاء بلا حدود. ومع ذلك، فما يمكننا افتراضه، هو أن التعامل مع الفضاءات المادية لمدينةٍ ما والخبرة بها يعتمدان باطراد على الوسائط، من خلال الهواتف المحمولة، والشبكات اللاسلكية والإلكترونية. ويُستخدم مصطلح «المدينة الإلكترونية» لوصف هذا النوع من المدينة الموصولة التي تتشابَك فيها العلاقات الاجتماعية، والحركات الإنسانية، والتكنولوجيا معًا (بوير ١٩٩٦).

ليست المدينة الإلكترونية كونًا موازيًا من الفضاء الإلكتروني والكيانات غير المادية. على العكس، المدينة الإلكترونية مدينة «هجينة» تكون فيها التكنولوجيا الإلكترونية، ووسائل الإعلام الجديدة، والبنية التحتية للبيئات الافتراضية متصلة بالحياة المادية والاجتماعية والاقتصادية والثقافية لتلك المدينة، ولا يُمكن فصلُها عنها. وبينما تتوسَّط وسائل الإعلام الجديدة والتكنولوجيا الرقمية خبرة الفرد بالمدينة (وخصوصًا بالزمن والفضاء بفعل الاتصال الدائم والحراك المضخَّم)، فهي بدورها تتمُّ وتَتشكَّل من خلال وساطة أجسام المستخدمين والملامح الثقافية للمكان أو المجتمع. فالمدن الإلكترونية «تقاطعات» من المادي وغير المادي، من الواقعي والافتراضي، الاجتماعي والتكنولوجي، بطرقٍ غير مسبوقة. قائمة التراسل أو الشبكة الداخلية في حرمٍ جامعيٍّ ما، هي مثال للطريقة التي يُغطَّى بها المكان المادي بالفضاءات الإلكترونية، ويتصل بها شبكيًّا. والإحساس بالمدينة الإلكترونية هو إحساس ذو طبيعة «جدَلية» ما بين المادي والافتراضي.[٦]

يستخدم الناس الفضاءات الافتراضية، والهواتف المحمولة — مع ما تشمله من بيان افتتاحي «مُحدِّد المكان»، أو سؤال عن «أين أنت؟» أو «أنا في» — أو نظام تحديد المواقع من أجل التجوُّل في الفضاءات الواقعية. وتحكم أنظمة الملاحة باستخدام الأقمار الاصطناعية خبراتنا في القيادة؛ حيث نفقد باطراد القدرة على تسجيل الدلائل المرئية على المواقع، مُعتمِدين كليًّا على الشاشة لتخبرنا عنها. لم يَعُد ممكنًا الفصل بين الخبرة بما هو واقعي وما هو افتراضي في عالَمَيْن مُتمايزَيْن؛ لأنهما متداخلان. وكما يوضح دبليو جيه ميتشل (٢٠٠٣: ١٢٠)، فمع نظام تحديد المواقع، والتتبُّع، تغيَّرت الأنماط الأساسية للمرجعية لدينا. نعتمد على الشاشات أكثر مما نعتمد على مهاراتنا المعرفية، للملاحة في الفضاءات والمباني والمدن والشوارع، التي هي جميعًا «مُرمَّزة جغرافيًّا». ولذلك، فإن الملاحة في فضاءات المدينة المتصلة شبكيًّا تصل ما بين المجالات الرقمية والمادية؛ حيث تُستخدَم شاشة نظام تحديد المواقع أو الكاميرا لتحديد مكان كل شيء، من ماكينة المشروبات

الغازية إلى مَخرج الطريق السريع. وكما أعتقد، فهذا يساعد «الفضاءات المضخَّمة»: ليست مضخَّمة بمعيار كونها أكثر تعقيدًا فقط (متصلة، مصورة، ومسجلة تسجيلًا مرئيًّا، ومرمَّزة، ومرقمة)، ولكن أيضًا بمعيار خبرتنا الذاتية بالفضاء. ليست الفضاءات المضخَّمة بدائل من الفضاء الصلب الواقعي، ولكنها طريقة أخرى للإحساس به؛ فنحن «نحس» أولًا بالمبنى أو بالطريق من خلال شاشة نظام تحديد المواقع، أو الخريطة التفاعلية قبل مواجهته ماديًّا.

تُشكِّل المدن الإلكترونية نموذجًا معرفيًّا جديدًا في الفضاء الحضري. إذا كانت المدينة في القرن التاسع عشر قد اتَّسمت بجغرافيات «السرعة»، و«الضوء»، و«القوة»، فبإمكان المدينة الإلكترونية في القرن الحادي والعشرين، كما ذكر نايجل ثريفت (١٩٩٦) بدقة، أن تضيف «الاتصال»، بوصفه عنصرًا مُحدِّدًا في الجغرافيا الجديدة.[٧] يَشمل «التعقيد الآلي» الذي يُحدِّده ثريفت في ظرف الحضري في القرن الحادي والعشرين «الاتصال الدائم» الذي يُغيِّر خبرتنا بالفضاء — سواء أكان الاتصال بمكان العمل من البيت، أو مُهاتَفة البيت من مكان العمل.

ويمكن أن تكون المدن المتصلة شبكيًّا إما مراكز مسيطِرة أو مراكز قيادة (بي جيه تيلور ٢٠٠٤). أما المراكز المسيطرة فهي مدن ذات قيمة خدمية أعلى من غيرها: وتبرز في هذا الجانب لندن ونيويورك. وأما مراكز القيادة فهي المدن التي تستضيف مقرات شركات الخدمات العالمية. ويلحظ تيلور أن ٢١ مدينة تستضيف مقرات ١٠٠ شركة خدمات عالمية، وعلى رأسها لندن ونيويورك مرة أخرى. ومع ذلك، فمراكز القيادة الإقليمية لهذه الأعمال الضخمة موزَّعة على نحوٍ عبْر قومي. ويُظهر تحليل تيلور أن العولمة عبْر المدن المتصلة شبكيًّا لا تزال غربية تمامًا.

الفضاءات الحضرية الجديدة أيضًا فضاءات رقابة. كاميرات المراقبة (الدوائر التليفزيونية المغلقة)، والتتبُّع الإلكتروني للأشخاص والأشياء (من خلال استخدام الهاتف المحمول، والوسم)، ومستشعرات الحركة، وأنظمة الاتصال عن بُعد، هي ملامح شائعة في الوقت الراهن للمراكز التجارية، ومجمَّعات دُور العرض، والملاعب، والفضاءات العامة. وبينما كان الناس والأماكن المراد مراقبتهم في العصور الأقدم مَحصُورين ومُراقَبين غالبًا بالنظر «الجسدي» (الذي يَفترض مسبقًا جسدًا بشريًّا يتولَّى المراقبة)، فالرقابة الراهنة تَجُبُّ فكرة الحصر: كل الفضاءات، ومنها الفضاءات الواسعة المفتوحة؛ مثل الطرق، والتقاطعات المرورية، والمتنزهات، ومناطق الألعاب، يُمكن أن تخضع لـ «العين»

الإلكترونية، للكاميرا، التي تعيد إرسال المادة البصرية إلى بنك البيانات. الرقابة المُتنكِّرة في صورة أمن، هي صورة مقنَّعة من صور «القوة» المتجذِّرة في بِنية معقَّدة من رأس المال (الأرباح)، والمِلكية وحمايتها، والسلوك الاجتماعي، صورة تُحدِّد الحركات (الفاعلية) الخاصة بمستخدم ذلك الفضاء، مُحوِّلة المجتمعات الحضرية إلى «مجتمعات رقابة» (ديلوز ٢٠٠٤).

يؤدي الجدل بين الواقعي والافتراضي، الذي يَرُدُّ فيه كل طرف على الآخر ويُشكِّله، إلى ما يسميه ميترا وشفارتس (٢٠٠١) «فضاء التحكُّم الإلكتروني». وفضاء التحكُّم الإلكتروني هو الأثر الناتج من آلية الاستجابة المتبادَلة «بين» الفضاءين، أو ما عرَّفتُه أنا بـ «الجدل». «فضاء التحكُّم الإلكتروني» هو «تشكيل رقمي» تُكوِّنه العوامل الاجتماعية والعوامل التكنولوجية بالقدْر ذاته. إذا كان الفضاء الإلكتروني (سايبرسبيس) يَعني حرفيًّا «فضاء قابلًا للملاحة» (كلمة «سايبر» cyber كلمة يونانية تعني «الملاح»)، فالتكنولوجيا الإلكترونية تُمكِّننا من الملاحة في الفضاء الواقعي.

وهكذا، يشمل التساؤل عن طبيعة «فضاء التحكُّم الإلكتروني» طرح أسئلة أخرى عن العوامل الاجتماعية والمالية والثقافية التي تُحدِّد الموقع الإلكتروني، والشبكة، وسرعة النطاق العريض، والنسق التنظيمي. من وجهة نظر الدراسات الثقافية، يُبرِز التعامل مع الفضاء الإلكتروني على أنه «فضاء تحكُّم إلكتروني» مسائل القوة، والرقابة، ومن ثَمَّ الفاعلية. فالركائز المادية، والثقافية، والتكنولوجية لفضاء التحكُّم الإلكتروني متصلة فيما بينها داخل بنى القوة والتنظيم، التي يُمكن هدمها، مع ذلك، من جانب الثقافات الفرعية وأشكال الفاعلية.

بدأ نموذج جديد للجغرافيا الحضرية في الظهور في عمل كريستيان نولد. وبدأ علماء جغرافيا المُعاصِرون، مثل نايجل ثريفت (٢٠٠٤)، وديبورا ثين (٢٠٠٥)، ومي بو كوان (٢٠٠٧) يُنظِّرون عن «جغرافيات الوجدان» (ثين ٢٠٠٥: ٤٥١)، مُركِّزين على استجابات الناس لأحوال الطرق، ومناطق التسوُّق، وأفعال التعامل مع الفضاء العام. والنتيجة هي نوع جديد من الجغرافيا يُرسي خرائط العالم الافتراضي على العالم الواقعي، والعكس صحيح. ترجعنا خرائط العاطفة إلى الفرضية الأساسية في هذا الكتاب: أن الفضاء الإلكتروني يجب أن يَرجع دائمًا إلى الفضاء الواقعي؛ لأنه مُتجذِّر في الفضاء الواقعي. إذا كانت العاطفة شكلًا من أشكال الخبرة ومنظومة من الممارسات المجسدة

التي تُنتج سلوكًا ظاهرًا؛ فالجغرافيات العاطفية تتسبب في عواقب مُثيرة للاهتمام للفضاء الإلكتروني.

مواقع الكوارث المكرَّسة لتسونامي عام ٢٠٠٤ أو إعصار كاترينا، هي أيضًا جغرافيات عاطفية من/في الفضاء الإلكتروني، تُبنى على أحداث واقعية عاطفية بدرجة عالية. تُعيد هذه النوعية من المواقع تشكيل جغرافيا العالم في الفضاء الإلكتروني برسم خرائط للأقاليم بمعايير الشحنات العاطفية العالية — الكوارث — وتنتج أفعال استجابة. ويُمكن أن تعمل الثقافة الإلكترونية هنا باتجاه التدخُّلات النشطة المبنية على مثل هذه الاستجابة للخرائط العاطفية.

(٢-٦) المجتمع الشبكي، والمجتمع، والديمقراطية الشبكية

الفضاء الإلكتروني، والعوالم الافتراضية مُرتبطان في «تفاعل تكراري» (جرهام ١٩٩٨) مع العالم المادي. ودائمًا ما يكون التحوُّل إلى الصِّيَغ الرقمية «تحولًا رقميًّا اجتماعيًّا». إذا كانت العوالم الافتراضية موصولة بالعالم «الواقعي» ومُتجذِّرة فيه، فما العواقب المُمكنة حينئذٍ على المجال العام، والسياسة، والفعل السياسي (المجتمع)؟ يمكن صوغ العواقب في صورة أسئلة محددة:

- هل «يُضخِّم» وجود جماعات المسانَدة على الإنترنت عملية بناء المجتمع، وفعل المجتمع؛ ومِن ثَمَّ «فاعلية» المجتمع؟
- هل يدفع القضيةَ الديمقراطية؟
- هل يُمدِّد نطاق الشأن السياسي؟

يُؤسَّس الوعي بالمجتمع والتفاعل الاجتماعي على تزايُد المعلومات عن «الآخر». ومن ثَمَّ، فمع المزيد من المعلومات عن العالم، بل عن أي شيء، هل يزداد الوعي العام والمشاركة الاجتماعية باستخدام الإنترنت ووسائل الإعلام الجديدة؟[٨]

زعم جون طومسون في دراسته الشهيرة بعنوان «وسائل الإعلام والحداثة» (١٩٩٥)، أن «استخدام وسائط الاتصال يشمل خلق أشكال جديدة من الفعل، والتفاعل في العالم الاجتماعي، وأنواع جديدة من العلاقات الاجتماعية، وطرق جديدة من الارتباط بالآخرين وبالذات» (ص٤). إذا كان المزيد من الاتصال، كما يفترض طومسون، يخلق تفاعلًا أكبر مع «الآخر»، وإذا كان المجتمع مبنيًّا من خلال «الاتصال»، ومن خلال المصالح المشتركة

والتبادل، فقد سهَّلت هذا ثورة تكنولوجيات المعلومات والاتصالات في عقدي ثمانينيات القرن العشرين وتسعينياته. والواقع، كما بيَّن ولمان وجَليا (١٩٩٩)، أن أشكالًا أحدث من الاتصال تُشجِّع الإحساس بالقرب من خلال التشارك في المصالح عبْر (حتى) فضاءات منفصلة انفصالًا شاسعًا، وتُغذِّي إرادة التواصل مع الغرباء.

دائمًا ما ركَّزت مبادرات تكنولوجيا المجتمع — مثل نظام لوحة بيانات الكمبيوتر، في سانتا كروز وشيكاجو (١٩٧٨)؛ ومشروع ذاكرة المجتمع في مدينة بيركلي (١٩٧٩)؛ والشبكة الإلكترونية الشعبية، في سانتا مونيكا (١٩٨٩) — على الفضاء العام، والمجتمع المدني. ويدلُّ كلٌّ من هذه الأمثلة على إعادة تشكيل المجال العام من خلال أنظمة الاتصال المحسَّنة. ومراكز تكنولوجيا المجتمع، وشبكات الاعتماد على الكمبيوتر في إدارة شئون المجتمع، هي أمثلة شعبية جدًّا للمجال العام الجديد في المجتمعات والمدن المتصلة إلكترونيًّا. وهي تُوفِّر المعرفة بالأساسيات، والتدريب، وتجمع البيانات المحلية، وتسعى إلى توسيع مشاركة المواطن (المواطن الشبكي). وقد تكون محلية للغاية، في صورة مبادرات على مستوى الحي، ولكنها تُمثِّل مجالًا عامًّا يُمكن فيه النفاذ إلى التكنولوجيات الجديدة، وخصوصًا من قِبَل مجتمعات سكانية لا تستطيع الوصول إلى الكمبيوترات في البيت أو العمل (سفرون ٢٠٠٢: ٦٨). ولهذا السبب تسعى المنظمات غير الحكومية إلى تمتُّع المواطنين بقدرة اتصالية أكبر، ودور أعظم في صنع القرار؛ حيث قد يكون عدد كافٍ من المواطنين قادِرًا على تغيير السياسة العامة (بالطبع، من المسائل المُختلِف عليها ما إذا كانت القدرة الاتصالية الأكبر تضمن مشاركة أكبر).

تُنتِج المجتمعات الشبكية نظامًا جديدًا من الفضاء العام والمجال العام. إذا كان المجال العام، كما نظَّر له هابرماس (١٩٦٢ / ١٩٨٩)، يُبنى على التواصُل بين كل أقسام الجمهور (مثل امتلاك كل أقسام الجمهور منفذًا إلى وسائل الاتصال)، ويتوسَّط ما بين الناس والمؤسسات، فلا بد أن يُنتِج المزيد من التواصل والربط، كما ينشأ في المجتمع الشبكي، مجالًا عامًّا أكثر حيوية. وتخضع مسألة ما إذا كانت تكنولوجيات المعلومات والاتصالات تُسهِّل هذا النشوء، ودرجة «عمومية» المجال العام، حتى مع الإنترنت، لنقاش كثير.

يرى المتحمِّسون للثقافة الإلكترونية (مثل رينجولد ١٩٩٤) المجتمعات الافتراضية ردًّا على ما يُدرَك على أنه اضمحلال الشأن العام في العصر الحديث. وربما يُمكن الرجوع

إلى التشارك، والقيم المشتركة، والمخالَطة الاجتماعية في فضاءات المجال الافتراضي، وفي النهاية مساعدة (إعادة) بناء المجتمع المدني العالَمي. ومع ذلك، فلا بد من الاعتراف ببقاء شكوكٍ قوية بشأن ما إذا كانت مناقشات الإنترنت، ومقولاتها، والتزاماتها تُترجَم إلى تغييرات على الأرض. مثال ذلك — كما استشهدنا به في الفصل الثاني بخصوص الثقافة الشعبية — أن دراسات المواقع الإثنية ومواقع التواصل الاجتماعي كشفت عن أن مثل هذه المشاركة المدنية أو المجتمعية نادرًا ما تتجاوَز المستوى الخطابي. وبعبارة أخرى، فهي لا تنتقل من الحديث إلى الفعل (انظر بيرن ٢٠٠٧)!

تفترض دراسات المجتمع الشبكي في الولايات المتحدة الأمريكية من قبيل دراستي أوليفر بويد-باريت (٢٠٠٤) وديفيد سيلفر (٢٠٠٤) أنه بينما يُيَسِّر الحراك على المستوى الجماهيري بفعل تكنولوجيات المعلومات والاتصالات، فإنه لا يُغيِّر الطابع الإقصائي الذي يتَّسم به الفضاء الإلكتروني. وكما سنرى، فضوابط البروتوكول والاحتكارات الشركاتية تتحكَّم في مجال الفضاء الإلكتروني، ونصوصه، واستخدامه، ومن ثَمَّ تتحكَّم في الاتصال. ويرى آخرون، مثل جراي شابمان (٢٠٠٤)، ولوفينك (٢٠٠٢)، بالنظر إلى الحركات الثقافية، ووسائل الإعلام التكتيكية، والحركات المضادة، أن أي مُقاومة على المستوى المحلي لـ «العولمة التكنولوجية» تُعَد عنصرًا مهمًّا في شبكات المقاومة العابرة للقومية من خلال التسخير الفعَّال لتكنولوجيات المعلومات والاتصالات. ويُلخِّص دوجلاس شولر وبيتر داي (٢٠٠٤) الرؤية كما يأتي: «تسخُّر المعلومات والمعرفة [في مجتمعات المعلومات] باعتبارها مصادر رئيسة للفعل التواصلي الذي يُمكن من خلاله تحقيق الأهداف الاجتماعية» (ص٣٥٤). تبني شبكات المناصرة، والفعل، والفاعلية على مستوى المجتمع، على شبكاتٍ أوسع، وتغذِّيها على المُستويَيْن القومي والعالَمي، خالقةً بذلك مجتمعًا مدنيًّا عبْر الحدود الجغرافية والثقافية.

تتطلَّع مراكز وسائل الإعلام المستقلة (أو الإنديميديا) إلى الناس الذين لا يَحظَون بتمثيل كافٍ، وتَمنحهم فضاءً على قنوات الأخبار، والنشر المفتوح، مُوسِّعة بذلك من المجتمع المدني ومُضفِيَة عليه صِبغة ديمقراطية. وبالتوازي على نحوٍ قريب مع حركات العدالة العالَمية، والنشاط الإعلامي، والديمقراطية الراديكالية، وبرامج الكمبيوتر المجانية، يُشكِّل تنوُّع مراكز وسائل الإعلام المستقلة وديمقراطيتها عنصرين أساسيَّيْن في إعادة تشكيل المجتمع المدني في العصر الرقمي (انظر موريس ٢٠٠٤).

وعلى الرغم من ذلك، تتوقَّف مسألة مساندة المجتمع المدني والمجال العام من خلال تكنولوجيا المعلومات والاتصالات على:

- المنفذ (التكاليف، والإتاحة، والسرعة).
- الاستجابات (من المؤسَّسات تجاه رسائل الجمهور الإلكترونية وتقويماته).
- نوعيات (الاتصال).

لا تضمَن إتاحة وسيط التواصُل في حد ذاتها «مجالًا عامًّا» «عامًّا» بحق. فالتفاوتات العِرقية، والاقتصادية، والنوعية الاجتماعية، والإقليمية في القدرة على الاتصال تَعني أن المجال العام في الفضاء الإلكتروني هو مجال مبني من قِبَل النخبة (التكنولوجية)، بقدْر أكبر، بينما يبقى المهمَّشون (الذين غالبًا ما يكونون من الأقليات العِرقية/الإثنية أو النساء) على الهامش. ساعدت تكنولوجيات المعلومات والاتصالات الفئات المُتمكِّنة بالفعل على كسب مزيد من القوة، بينما لا يزال المحرومون على الهوامش.

تفترض آيريس ماريون ينج (١٩٩٠) في نقدها للمجتمع، أن تمجيد المجتمع هو نفي للاختلاف؛ فلا يمكن تشكيل المجتمعات إلا حينما يحدث تجانس يفضي إلى محوٍ للاختلاف (١٩٩٠: ٢٢٩). وبمد مخاوف ينج، تكون الهُويات في الفضاء الإلكتروني سائلة، واعتباطية، وحتى غير مُرتبطة بالهُويات «الواقعية». ويعني هذا أن الفضاء الإلكتروني يُشجِّع ويُسهِّل شعورًا زائفًا بالوحدة وبالمجتمع بين الأفراد، حتى حينما لا توجد وحدة كهذه في العالم الواقعي. ومع ذلك، فالاختلاف، والفوضى، وغياب التماثل، كل ذلك ملامح ثابتة للعالم الواقعي الذي نسكنه. ويَعني إغفال هذا الجانب من العالم الواقعي، عالم اللحم والدم الذي نشغله، لصالح مجتمع وهمي موسوم بالتجانس في الفضاء الإلكتروني أننا نَخلُق فضاء عامًّا غير مرتبط بالفضاء الواقعي.

تعني رؤية المجال العام على أنه مكوَّن «فقط» من خلال الخطاب الرشيد أو النقاش العقلاني (كما يفترض هابرماس) إعداد منظومة معايير تبني طبيعة المجال العام والنفاذ إليه. لماذا يجب أن يكون المجال العام على سبيل المثال مُشكَّلًا فقط من النقاش العقلاني؟ إذا كانت الحياة الإنسانية تتضمَّن أبعادًا أخرى، مثل العواطف، والشعور، والإحساس، فلماذا يجب أن يكون النقاش منصبًّا في أطر العمل القانونية والرشيدة وحدها؟ هل يعني هذا أن الأفراد والمجتمعات الساعين إلى العدالة أو تدارُك فواجعهم، على سبيل المثال، يجب أن يلجئوا إلى لغة القانون أو النقاش العقلاني لكي يُسمَعوا في «المجال العام»؟ هل التعبيرات عن المشاعر «الخاصة» عنصر مُنتقِص من الأهلية في هذا المجال العام؟

لهذا، نوعية المجال العام المُشكَّل من خلال الشبكات مهمة بقدْر أهمية فعل تشكيله. سيَشمل هذا التصدِّي للأسئلة والهواجس الحاسمة، من قبيل طبيعة المحتوى على الإنترنت، و«ضوابط» هذا المحتوى، وكيف يُمكن تدريب الناس المَحرومين على إيجاد الوظائف في اقتصاد المعرفة، وكيفية تطوير منهج دراسي لمساعدة الأطفال على كسب المهارات التي يَحتاجون إليها لعصر المعلومات. ولذلك، ترجع طبيعة المجال العام في الفضاء الإلكتروني مرة أخرى إلى طبيعة المجال العام في الفضاء المادي.

مواقع الويكي مثال ممتاز للفضاء الإلكتروني العام وتنظيم المحتوى. تُشكِّل مواقع الويكي، بطبيعتها «المفتوحة» (كل شخص حر في أن يُحرِّر أو يحذف أو يُعدِّل تنظيمها بما يشمله ذلك من روابط إلكترونية)، نظامًا مختلفًا بالكامل من عمل قواعد البيانات المعرفية، والفضاء العام. وربما تكون مواقع الويكي، بقليل من البرمجة المُسبَقة، هي النقلة التالية في جعل المعرفة نفسها ديمقراطية. وربما تكون «ويكيبيديا»، التي أُنشئت عام ٢٠٠١، أكبر قواعد البيانات وأسرعها نموًّا على الإطلاق. وربما يتسبَّب غياب السيطرة الاحتكارية على المادة المنشورة على «ويكيبيديا» في اضطراب العمل الأكاديمي، ولكنها تُمثِّل الخطوة التالية في تحرير المعلومات من أيدي العاملين بالمعرفة المُحترفين المؤسَّساتيين، ومن المصالح التجارية. لو قبِلنا حجة هابرماس بأن المجال العام مَبني على التواصُل المستنير، وعلى الجدال الرشيد، فلا بد حينئذٍ من الحفاظ على حرية وصول كل شخص إلى مصادر الجدل «المُستنير». ويعني هذا أن مواقع الويكي، والمصدر المفتوح، وتَشاطُر المعرفة هي كل سمات رئيسية لضمان الوصول الملائم والكامل إلى المعلومات الموثوق بها، لتشكيل مجال عام متميِّز. ولذا فشبكات الأقران، ومواقع الويكي، وحركات المصدر المفتوح داخل الثقافات الإلكترونية هي كلها عوامل حاسمة هذا الإنشاء للمجال العام وتوسيعه.

ولما كانت الثقافة الرقمية كامنة في نهاية الأمر في الشأن المادي، فمن الأرجح أن تُشكِّل طبيعةَ المجال العام الرقمي، أو حتى تتحكَّم بها العوامل (المتفاوتة) ذاتها التي تُشكِّل الوقائع المادية. ومن المثالي أن نرى مجالًا عامًّا أو مجتمعًا مدنيًّا في الفضاء الإلكتروني على أنه غاية بذاته. إلا أن ما يُمكننا هو رؤية هذه الشاكلة من التواصُل الشبكي الهادف بوصفها تضخيمًا للتحرُّكات من أجل العدلة الاجتماعية في العالم المادي، ومجالًا عامًّا رقميًّا يُعدِّل نسيج المجال العام المادي، وفضاءً من تدفُّقات المعلومات يؤثِّر في الوقائع المادية لكي يُؤسِّس عالَمًا أكثر عدالة. وإلى أن يؤثِّر، أو ما لم يؤثر، هذا المجال العام

المتصل شبكيًّا في الوقائع المادية لعدد أكبر من الناس — وقد يعني هذا تحرير الضوابط التي تعمل في ظلِّها تكنولوجيات المعلومات والاتصالات — فهو يظلُّ «افتراضيًّا» (بالمعنى الكامن وليس الفعلي).

شكَّلت المنظَّمات مناطق محددة يمكن فيها تقوية الاتصال وتمكينه عبْر تكنولوجيات المعلومات والاتصالات، وتَقترِح منظمة بوليسي لينك (٢٠٠٧):

- نظم معلومات عن الأحياء، تُساعد على جمع المعلومات.
- مناصرة إلكترونية من أجل صنْع السياسة.
- مساندة للمشروعات الصغيرة على الإنترنت.
- مبادرات إدماج رقمي للتدريب.

هذه كلها مبادرات مدنية قد تَشمل — أو لا تشمل — الدولة، ولكنها تُساعد المواطنين على استخدام الاقتصاد المعلوماتي لتحقيق منافعهم المحلية الخاصة.

في عام ١٩٩٩ أُطلِق احتجاج على الإنترنت لشن حملة ضد فرض نظام جديد للأرقام الهاتفية (يفترض فيه الضغط على ١١ رقمًا لإجراء مكالمة محلية) في المناطق الغربية من لوس أنجلوس. وإذ وصفتها وسائل الإعلام الإخبارية بأنها «انتفاضة شعبية»، استخدمت حملة «ستوب أُوفَرلاي» تكنولوجيات المعلومات والاتصالات والإنترنت استخدامًا مكثَّفًا — في حالة تُمثِّل، وفق رأي ويليام دتون وون-يينج (٢٠٠٢)، الديمقراطية الإلكترونية والمناصَرة الإلكترونية. في الديمقراطية الإلكترونية، يُكمِّل الويب كل القنوات الإعلامية الأخرى. ويَتخطَّى كل «حراس البوابات» التقليديين ويجمع (كما في حالة احتجاجات سياتل ضد منظمة التجارة العالَمية في عام ١٩٩٩) بين المُنظِّمين المشتَّتين جغرافيًّا، ليركزوا على المسائل المحلية. كما تلعب تكنولوجيات المعلومات والاتصالات دورًا مهمًّا في مسيرة تنظيم المسانَدة الشعبية وتعبئتها. والأهم أنها تُعيد تشكيل شبكات الاتصال من خلال التأثير في مَن يتحدَّث، وعن ماذا، وإلى مَن. وهي تربط (بتَكلفة نفاذ أرخص) ما بين المُفكِّرين، وربات البيوت، والطلاب، والباعة، مُساعِدة كلًّا منهم على التحدُّث إلى صانعي السياسة أو المسئولين المحليِّين.

حتى نرى كيف يُمكن أن يكون المجتمع المدني والديمقراطية الشبكية أكثر من مجرد أمر مثالي، دعونا نتأمل طبيعتها المستندة إلى النوع. كيف تُمكِّن الديمقراطية في عصر تكنولوجيات المعلومات والاتصالات النساء؟ هل «تُضخِّم» دور النساء في صنع القرار،

ومشاركتهن في المجال العام، ونوعية حياتهن في المجال الخاص؟ يُحدِّد البنك الدولي مجموعة من المعايير التي تشمل النفاذ والاستخدام، والمحتوى، والتوظيف، والتعليم، والسياسة، والمشاركة في صنْع القرار، من بين معايير أخرى لقياس الاستخدام المُعتمِد على النوع لتكنولوجيات المعلومات والاتصالات (البنك الدولي، بلا تاريخ).

ركَّزت الدراسات المتعلِّقة بالطبيعة والاستخدام القائمَيْن على النوع للتكنولوجيات الإلكترونية على مناطق معيَّنة عبْر العالم. تستخدم النساء في الهند الإنترنت للنشاط الشخصي، لا للعمل الاحترافي، ويعتمد استخدامهن تكنولوجيات المعلومات والاتصالات على المسئوليات العائلية والترتيبات المنزلية. ويشي هذا، ولا عجب، بأن استخدام النساء للإنترنت وعملهن عليها مدمجان في سياقهن (اتحاد الإنترنت والأجهزة المحمولة في الهند ٢٠٠٦). وفي كثير من الأماكن، اعتمدت المنظمات غير الحكومية والمنظمات التطوعية على تكنولوجيات المعلومات والاتصالات بقدْر كبير. نمت المشروعات التجارية الإلكترونية التي تمتلكها أو تُديرها نساء منذ أواخر التسعينيات من القرن العشرين (ساسن ٢٠٠٢: ١١٤). وتجمع جماعات الأخبار النسائية، من قبيل موقع «وِمِنز إينيوز» (www.womensenews.org)، كميات هائلة من الأخبار وتَنشُرها كل يوم.

إذا كان «الابتكار» الذي تُمثِّله تكنولوجيات المعلومات والاتصالات هو الاتصال والتضخيم الدائمان، فيبدو كما لو أن التكنولوجيات الإلكترونية ظلَّت تُمكِّن النساء في شرائح معيَّنة من المجتمع منذ أواخر عقد التسعينيات من القرن العشرين على الأقل. بينما لا النَّفاذ إلى وسائط الاتصال هو المجال الرئيس الذي يُمكن أن يحدث فيه التوسُّع (من حيث البِنية التحتية والنفقات)، يبدو بالتأكيد أن هناك درجة أعظم من مشاركة النساء. في حالة الدول النامية، هذا التضخيم حضري بالطبع أكثر منه ريفيًّا، ولكنه يدلُّ على تحسُّن محسوم يفوق قدرة الجيل السابق على الوصول إلى المعلومات.

(٣) حكم الفضاء الإلكتروني

الخرافة الأوسع انتشارًا عن الفضاءات الإلكترونية هي أنها حرة ولا يُمكن حكمها حقًّا. وإنها، بهذه الصفة، تُمثِّل أكثر المجالات العامة ديمقراطية على الإطلاق.

يؤمن أكاديميون أمثال مارك بوستر (٢٠٠٦) بأن الإنترنت يُساعد على إنشاء ثقافات وشبكات سياسية جديدة (يكتب بوستر خصوصًا عن الصين وسنغافورة). من جهة، بوستر مُحقٌّ في إشارته إلى الحريات التي يُقدِّمها الإنترنت فيما يخص المشاركة السياسية.

ومع ذلك، فهو يتجاهَل، من جهة أخرى، الأشكال الأوسع من الضبط الذي تُمارسه حكومات هذه الدول نفسها على استخدام الإنترنت (انظر كالاثيل ٢٠٠٣ لدراسة عن الصين والإنترنت، وتران ٢٠٠٧ بخصوص السياق البورمي). تعمل الاتصالات الشخصية بين الناس من خلال بروتوكولات مُشتركة هي جزء من شبكة، مثيرةً بذلك التساؤل عن فكرة «التواصل الشخصي» في جوهرها. وعلى نطاق أصغر، ولكنه ليس أقل أهمية، يُراقب أرباب العمل استخدام الإنترنت واتصالات البريد الإلكتروني لموظفيهم — مُثْبتين مرة أخرى أن الإنترنت ليس الفضاء الحرَّ المتخيَّل.

كما درست وكشَفت الأعمال الحديثة لكلٍّ من ملتون مولر (٢٠٠٢)، وشانسي كالاثيل وتيلور سي بواس (٢٠٠٣)، وألكسندر جالوي (٢٠٠٤) خرافة أن الإنترنت حريَّة. يُركز مولر على محاولات مراقبة جذر نظام أسماء النطاقات، وعناوين بروتوكول الإنترنت. ويُسمِّي مؤسسة الإنترنت للأسماء والأرقام المخصَّصة نظامًا دوليًّا ناشئًا يُشكِّل قواعد إدارة الحكم والمشكلات التنظيمية لمصدر عالَمي عبْر الحدود القومية (مولر ٢٠٠٢: ٢١٢، ٢١٧).

تُسمَّى منظومة القواعد التي تُحدِّد معيارًا فنيًّا، وتوجِّه فضاء الشبكة، وتنظِّم التدفُّقات «بروتوكولًا» (جالوي ٢٠٠٤: ٧٤). وهو نظام للإدارة الموزَّعة، يتَّسم بكونه مضادًّا للسلطة، ومجرَّدًا من المركز، ومرنًا، ويُمكن أن يتلاءم مع الطوارئ. هو نوع من ضبط التشغيل المنطقي خارج سلطة المؤسسة، والحكومة، والشركة (٢٠٠٤: ١٢٢). وكما يُشير جالوي، حتى مع كون الإنترنت شبكة موزَّعة ومجرَّدة من المركز، فالبروتوكول، بوضعه من قِبَل المؤسسات أو أجهزة الشركات، يَعمل عمل آلية للضبط؛ لأن تكلفة تجنُّب الدخول في «المجتمع البروتوكولي» لا تُطاق (جالوي ٢٠٠٤: ١٤٧).

ومع ذلك، فالمُختِرقون، ووسائل الإعلام المستقلة والتكتيكية، وبعض أشكال الفن على الإنترنت (مثل الفن النسوي الإلكتروني من كريتيكال آرت إنسامبل) يُشكِّلون هدمًا للأعراف. وهم يعملون من داخل المجتمع، راغبين في تحرير البيانات (ومنها البرامج) من التنظيم مهما يكن نوعه. يزعج المخترقون ووسائل الإعلام التكتيكية نظام البروتوكول من خلال الفيروسات والتعطيلات التي تُحدِث أثرها الكارثي باستغلال التدفُّقات «داخل» نظام الكمبيوتر نفسه.

أزعجت مسائل حقوق النسخ المُفكِّرين القانونيِّين في العصر الرقمي. وحينما سُنَّ «قانون حقوق نسخ الوسائط الرقمية» في عام ١٩٩٨، كان محاولة لضمان حماية

حقوق النسخ فيما يخص البرامج والمنتجات الرقمية.[٩] وكانت المجادَلات بشأن نابستر وتكنولوجيات نسخ الموسيقى نقاشات ثقافية: مَن الذي يُمكِن أن يَمتلِك حق النسخ، وتحرير المعرفة والتكنولوجيا من التحكُّم الاحتكاري، وحق الحكومة في مراقبة الاستخدام، وغير ذلك.

إم بي ثري

«إم بي ثري»، تكنولوجيا لِتَشارُك الموسيقى، تساعد على ضغط الملفات الموسيقية إلى عُشر حجمها الفعلي حتى يمكن نقلها بمزيد من السهولة. وجُعلت هذه التكنولوجية مفتوحة المصدر في عام ١٩٨٩ على يد معهد فراونهوفر للدوائر المتكاملة (إف آي إس-إيه). ومنذ التسعينيات من القرن العشرين، مكَّنت التكنولوجيا المستخدمين من «نسخ» الملفات الموسيقية، وأصبحت نتيجة لذلك مرادفة لقَرصنة الموسيقى (فيذرلي ٢٠٠٧ب).

وتأتي حجة مفيدة عن مسألة حق النسخ — ومن ثَمَّ مسألة تَشارُك المعرفة — من رؤيةٍ لا تَنتمي إلى حقل القانون في النظرية الثقافية. يَقترح مارك بوستر (٢٠٠٦) أن الأشياء الرقمية لا تَحكمها السوق؛ لأنها تُنسَخ وتوزَّع بلا تكلفة تقريبًا. يسعى حق النسخ إلى ضبط مُمارسات التكنولوجيا الرقمية، ولكن الممارسات مُرتبِطة بإحكام بالتكنولوجيات نفسها.

ومِن الصواب في الخلاصة أن نتساءل عما إذا كانت مُهمَّة ضمان الأمن والسلامة والخصوصية والمساواة (في إمكانية الاتصال) في الوقت الراهن امتيازًا للتكتُّلات والشركات، لا للدولة. في عصر التكنولوجيات المعولمة، تُقرِّر مؤسَّسة الإنترنت للأسماء والأرقام المخصصة وما شاكلها من «الهيئات» الأخرى استخدام الإنترنت والاتصالات باستخدام الأجهزة المحمولة. والغالب أن مثل هذه الكيانات لا تخضع لسيطرة الدولة ولكنها تكون خارج الدولة القومية وأجهزتها. ما دور الدولة في ضمان المساواة في إمكانية الاتصال في مثل هذه الحالات؟ أعتقد أن هذا السؤال مِحوَري في فهْم تكنولوجيات المعلومات والاتصالات والثقافات الإلكترونية.

انبثق هذا الفصل من افتراض أن الفضاءات الإلكترونية تُمثِّل تضخيمًا للفضاءات العامة القائمة، وتُمدِّد مجتمعات ومواقع الفعل السياسي والفاعلية التي توجد في المجال العام الواقعي إلى عالَم آخر. واستكشف تشكيل الفضاءات العامة الجديدة، وتغيير

الفضاءات الحضرية بفعل التكنولوجيات الثقافية الإلكترونية، متعاملًا مع الفضاء الإلكتروني على أنه عالَم من الممارسات الاجتماعية والسياسة. ورسَم خريطة الطبيعة المتغيرة لمكان العمل، والمدينة، والبيت، والوطن. كما استكشف ظهور الأشكال الجديدة من مشاركة المجتمع المدني (الديمقراطية الشبكية)، ودور المؤسسات في تحرير/تقييد طبيعة الفضاء الإلكتروني ومحتواه. وافترض أن الفضاءات الافتراضية تعود دومًا إلى الفضاءات الواقعية؛ لأنَّ أثرها (أو خلوها من التأثير) لا يُمكن قياسه إلا بالطرق التي تؤثِّر بها في حيوات الناس المادية. ولذا درس الجوانب الإعتاقية، والتنظيمية، والتنموية المجتمعية، والتتجيرية للثقافات الإلكترونية.

هوامش

(١) بدأ مكتب الإعلان على الإنترنت الذي أُسِّس عام ١٩٩٤ يصدر إرشادات بخصوص أحجام اللافتات الإعلانية عام ١٩٩٦.

(٢) بخصوص دراسات الصورة في الإعلان على الإنترنت، انظر باربارا شترين وآخرين (٢٠٠٥)؛ وبخصوص الإعلان على الأجهزة المحمولة، انظر بيرلادو وبارواير (٢٠٠٥)؛ وبخصوص الماركات والإعلان في ألعاب الكمبيوتر، انظر نيكولاس وآخرين (٢٠٠٦).

(٣) افترض مارك بوستر أن فكرة «سرقة الهُوية» تدل بحد ذاتها على تحوُّل عن حِقبة سابقة. كانت السرقة أمرًا مقترنًا بالأشياء «المادية» التي تُمْكن سرقتها. وحسب تعبير بوستر، فإن «الشبكات الرقمية، لهذا السبب، تُمدِّد نطاق فقدان الأمن إلى أشياء ظلَّت آمنة نسبيًّا فيما مضى» (٢٠٠٦: ١٠١). وبهذا، تكون الهُوية شيئًا يُمكِن سرقته.

(٤) مسألة ما إن كانت هذه الشاكلة من التواصُل الاجتماعي والتفاعُل الاجتماعي الافتراضي وسائل للتغلب على الفروقات محل جدل. في حالة تفاعل الهنود الاجتماعي على الشبكة العنكبوتية الدولية، مثلًا، أعلن موقع ياهو! كيف أن التواصل الاجتماعي كان مؤسَّسًا أيضًا على الطبقة الطائفية. ومن الواضِح، أن مجموعات أوركت تتجمَّع على أساس الطبقة الطائفية، وتكتب ياهو: «إن انفجار الوعي الطبقي الطائفي في الفضاء الشبكي غير مسبوق» (أنون ٢٠٠٨).

(٥) أُنجِزت دراسات مماثلة عن المملكة المتحدة: انظر أندرسون وتريسي (٢٠٠٢).

(٦) لا تخلو المدينة الإلكترونية من مفارقاتها. ينجذب الناس نحو النوافذ التي تُمكِّنهم من الاستماع على نحوٍ أفضل إلى هواتفهم المحمولة، ويبحثون عن الشواحن لشحن بطاريات هواتفهم المحمولة، ويبحثون عن النقاط الكهربائية من أجل كمبيوتراتهم المحمولة، أو يبحثون عن فضاءات تعمل فيها الوصلات اللاسلكية على نحوٍ أفضل. وكما يُوضِّح ميترا وشفارتس (٢٠٠١)، يبحث الناس عن بِنى وفضاءات مادية محدَّدة لكي «يدخلوا» الفضاءات الافتراضية!

(٧) ومع ذلك، فالاتصال ذاته يمكن أن يكون «تزامنيًّا» (كما هو الحال في مكالمة هاتفية) أو «لا تزامنيًّا» (كالحال في رسالة بالبريد الإلكتروني أو على الهاتف). يُقلِّل التواصل اللاتزامُني الحاجة إلى الحضور (بما أن الرسالة يُمكن نقلها، واسترجاعها، والرد عليها لاحقًا)، ويُخفِّض نفقات النقل، ويُسهِّل الأنشطة المتعددة.

(٨) وجدت دراسات مسحية أن معرفة الأمريكي العادي بالشئون العامة لم تتحسَّن تحسنًا واضحًا مع تدفُّق الأخبار من القنوات التليفزيونية العاملة بالكوابل على مدار اليوم، ومع انتشار الإنترنت. ووجدت دراسة مسحية أن «مواطني اليوم يعرفون بالكاد أسماء قادتهم، ويَدرُون بالكاد بأبرز أحداث الأخبار، كما كان الجمهور تقريبًا منذ عشرين عامًا» (مركز بيو للأبحاث، ٢٠٠٧).

(٩) جرَّم «قانون حقوق نسخ الوسائط الرقمية» كسر شفرات البرامج ومحاولات التحايل على برامج مكافحة القرصنة. واستثار القانون غضب نشطاء الحقوق المدنية ومُناصِري مبدأ الاستخدام العادل (فيذرلي ٢٠٠٧أ).

الفصل السابع

الثقافات الإلكترونية: التشكيلات الجديدة

خطة الفصل

- العِرْق في الفضاء الإلكتروني/العِرْق والفضاء الإلكتروني
- الثقافة الإلكترونية ما بعد الاستعمارية
- الحقوق والفضاء الإلكتروني
- مناصرة البيئة في عصر الإنترنت

إذا كانت الثقافة الإلكترونية، كما يَفترض بيير ليفي (٢٠٠١)، «منظومةً من التكنولوجيات ... والممارسات، والتوجُّهات، وأنماط التفكير والقيم»، فما يترتب على ذلك أننا نحتاج إلى النظر إلى البِنية التحتية المادية، والأيديولوجيات السياسية، والاستجابات العاطفية، والتطويعات الهدامة، والإمكانية الاستغلالية للثقافة الإلكترونية. بيَّن هذا الكتاب الارتباط ما بين «الأعتدة» الثلاثة، واضعًا «الأجهزة» والعمليات التكنولوجية في إطار الأيديولوجيات، والسياسيات الاقتصادية، والسياسة، ومُبيِّنًا أن تكنولوجيات المعلومات والاتصالات سياسية مثل أي تكنولوجيا أخرى، إن لم تكن أكثر؛ لأن عولمتَها تعني أنها تؤثِّر مباشرة على كتلةٍ وتنويعةٍ من الناس أكبر مما تؤثِّر عليه التكنولوجيات الأخرى. سأُركِّز في هذا الفصل على مسائلَ محدَّدة تساعدنا على إعادة النظر في سياسة الثقافة الإلكترونية. وبصراحة، فهذا تسْييس حادٌّ للتكنولوجيا.

تُعنى الدراسات النقدية للثقافة الإلكترونية بتشكيلة كبيرة من المسائل، لمُعظمها أجندات وتبعات سياسية خطيرة. ومِن أبرز هذه المسائل: دراسات العِرْق، وحقوق الإنسان، ومناصَرة البيئة.

(١) العِرْق في الفضاء الإلكتروني/العِرْق والفضاء الإلكتروني

في أواسط تسعينيات القرن العشرين، أطلقت شركات أوروبية وأمريكية كثيرة عمليات خدمة العملاء وخدمات تسيير المعاملات في الهند، وبالأساس في مدن بانجالور، وشيناي، وحيدر آباد. وانطلاقًا من منطق خفْض التكلفة، ازداد العمل في مجال التعهيد والرد على العملاء زيادةً هائلةً منذئذٍ (أعلنت الشركات توفيرًا في النفقات بنسبة ٢٠–٣٠ بالمائة، وفقًا لناسكوم استراتيجيك ريفيو ٢٠٠٧). كما ساعدت على ذلك قدرة القوة العاملة الهندية على التحدُّث بالإنجليزية.

يشمل العمل ساعات متأخِّرة ليلًا (ومنها وردية ليلية متأخِّرة، تبدأ في الواحدة أو الثانية بعد منتصف الليل لتُناسِب التوقيت الأوروبي والأمريكي)، وتستمر الورديات حتى ثماني ساعات، وغالبًا ما يلزم الرد على أكثر من ١٥٠ مكالمة خلال هذه الفترة. تتَّسم المهنة باستنزاف العاملين وإنهاكهم بسبب ضغوط الحديث المكرَّر في المكالمات، والساعات المتأخِّرة، والانتقالات الطويلة إلى العمل ومنه. وكانت الصحة العليلة هي أول أعراض أنماط العمل هذه. تتضرَّر النساء، وخصوصًا أولئك اللائي يَتحمَّلنَ أيضًا مسئوليات منزلية وعائلية، بقدْر أكبر. يُدرَّب معظم الموظفين على التحدُّث بالإنجليزية الأمريكية، مع التركيز على التدريب على اللهجة، وكثيرًا ما يعمل موظفو خدمة الردِّ على العملاء الهنود أيضًا بأسماء مُستعارة — لا يُستخدم الاسم الهندي إطلاقًا تقريبًا، وتُستخدم بدلًا من ذلك أسماء من قبيل «سارة» أو «نيك». وهناك أيضًا ضغط مرتفع من أجل الأداء، يفضي في أغلب الأحوال إلى الإجهاد والقلق.

يُقدِّم العمل بالردِّ على العملاءِ والتعهيدُ مثالَيْن جيدَيْن للاقتصاد المعلوماتي، وانضغاط المكان–الزمان الذي تَشتمل عليه عملية العولمة، و«فضاءات التدفُّقات» الجديدة. ولكنهما يَسِمان أيضًا إخضاع أعداد هائلة من الهنود للحاجات الاقتصادية والصناعية الغربية. فالفارق في تَكلفة العمل في هذا المقام ربما يكون واعدًا للصناعة الغربية، وربما حتى يُوفِّر أجرًا أعلى للعاملين الهنود (بالمقارنة بهياكل الرواتب في الهند)، ولكنه يَستدمِج أيضًا عملًا جادًّا ومسائلَ تنظيمية مثل تلك المُشار إليها سابقًا. وتُقدِّم مسائل الهُوية — من خلال التدريب على اكتساب اللهجة واستخدام أسماء مُستعارة — أيضًا زاوية نفسية لمسألة الردِّ على العملاء. يُفاقم الضغط المكثَّف والمعنوي والمرتبط بإضفاء الطابع الغربي عليهم مُستويات إجهاد الموظَّفين. وكما أوضح فيل تيلور وبيتر بين (٢٠٠٥)، فهذه ممارسات إمبريالية جديدة وعنصرية بالفعل. ما تَنطوي عليه الثقافة الإلكترونية

من ضغط المكان-الزمان وتدفُّقات هو عاقبة، بل بِنية، لهذه الشاكلة من ممارسات العمل ذات الطابع العنصري (شوم ٢٠٠٦). والجلي أن الثقافة الإلكترونية والتكنولوجيا اللتَين تَعتمدان اعتمادًا كثيفًا على الفاعلين البشريِّين العالَميِّين، منظمتان «على نحوٍ عِرقي». منذ عقد تقريبًا، في بداية ثقافة الردِّ على العملاء، أشار تيموثي ليوك مُتنبئًا إلى «بنية» الفضاء الإلكتروني هذه بقوله:

> تسمح الموارد الفضائية الإلكترونية لشبكات الكمبيوتر العالمية بأن تُوظِّف المشروعاتُ الافتراضية آلاف النساء الفقيرات في جامايكا، وموريشيوس، والفلبين، بأجور زهيدة، في وظائف مملَّة لإدخال البيانات أو معالجة الكلمات لصالح الشركات في لندن أو باريس أو سان دييجو. ويُتيح الفضاء الإلكتروني لرواد أعمال الاقتصاد القائم على السرعة بأن يُضفُوا الطابع الافتراضي على شرائحَ من العمل الجوهري في هذه الأماكن الهامشية. (١٩٩٩: ٣٧؛ انظر داوني ٢٠٠٢)

يُشير ليوك في هذا الاقتباس إلى ما تنطوي عليه الثقافة الإلكترونية من انقسام بين المركز والهوامش — انقسام يرجع إلى بِنية القرن التاسع عشر الاستعمارية.

لا يَنبغي اعتبار هذا الانقسام ظرفًا اقتصاديًّا حصريًّا، بل هو ثقافي أيضًا؛ فالهُويات العِرْقية تُقرِّر لغة الثقافات الإلكترونية، والصياغات في الفضاء الإلكتروني، ونوع الأدوات التي تُشجِّعها وتروِّج لها الثقافات الإلكترونية؛ ولذا، فهيمنة اللغة الإنجليزية والثقافات الأورو-أمريكية البيضاء على الشبكة العنكبوتية العالَمية هي على حساب حضور كلٍّ من الثقافات الأخرى، مثل الشيكانو، أو اليوروبا، أو الداليت (الذين يُطلَق عليهم «مَن لا يجوز لمسهم»، أو الطبقات الطائفية الدنيا الخاضعة في الهند). ما ينبغي أن يكون واضحًا، كما أفترض، هو أن نرى الفضاء الإلكتروني بوصفه «قائمًا على أُسسٍ عِرقية، ماديًّا وثقافيًّا».

إذا كان العِرْق فئةً بيولوجيةً بقدْر أقل من كونه بِنيةً اجتماعية، فما يترتَّب على ذلك هو أن البِنى الاجتماعية، ومنها التكنولوجيا، تُقرِّر وتُشكِّل وتُبدِّل الهُويات العِرقية. فوسوم العِرق تُشتَق من الثقافة — شاملةً التكنولوجيا — لا من البيولوجيا؛ ومن هنا يُصبح ضروريًّا أن نرى كيف أن الثقافات التكنولوجية تُحوِّل العِرق إلى نظام رمزي.

الإنترنت عنصر من عناصر تكنولوجيات المعلومات والاتصال، وتكنولوجيات المعلومات والاتصالات محورية لعملية العولمة المصطفة اصطفافًا وثيقًا إلى جانب الاستعمار الجديد،

والأشكال الأحدث من الإمبريالية الاقتصادية والثقافية، وعلاقات القوة غير المُتساوية بين ما يُسمَّى العالم الأول والعالم الثالث. وتكنولوجيات المعلومات والاتصالات التي تنتج الفضاءات الإلكترونية مدمجةً في العالم «الواقعي» من خلال الأدوات المادية (العتاد الصلب والمباني) ومن خلال العمل أو الأشخاص الفعليِّين (عمال البناء، ومهندسي البرامج)، وكثير منهم غيرُ بِيضٍ. ربما يُبنى الفضاء الإلكتروني من خلال جهود العمال غير البيض، لكن العوائد والسيطرة الإدارية نادِرًا ما يكونان بأيديهم؛ فوسائل الإعلام العالمية والشبكة العنكبوتية العالَمية تَملكهما وتديرهما شركات في بلدان العالم الأول. والأكثر من ذلك، أن كثيرًا من هذه التكتُّلات والشركات موقعها في دول لها تاريخ عنصري طويل.

السؤال الأساسي فيما يخصُّ العِرق في الفضاءات الإلكترونية هو: إذا كانت الهُويات على الإنترنت يمكن أن تكون مُتنكِّرة وخفية، أو إنها كذلك بالفعل، فكيف يُؤثِّر كون المرء أسود أم أبيض أم أسمر؟ أصبحت الإجابة عن هذا السؤال جلية في ثنايا هذا الكتاب: الفضاء الإلكتروني مُتجذِّر في الفضاء المادي، ومُرتبِط به على نحوٍ مُتكرِّر، ومُشكَّل بناءً عليه.

ومن ثَمَّ فإن هُوياتنا في الحياة الواقعية تُشكِّل توجُّهاتنا واستجاباتنا وخبراتنا بالفضاء الإلكتروني. وحضورنا على الإنترنت لا يُمكن «تنقيته من التلوُّث» — أستخدم هذا التعبير عن عمد، لأستثير محظورات التلويث العِرقي التي ترجع إلى حِقب استعمارية أسبق — الناجم عن هُوياتنا العِرقية في الحياة الواقعية؛ لأن «تعاملنا» مع الفضاء الإلكتروني مبني على القدرات الإدراكية، والخبرات، والمعرفة المُستمدَّة من العالم المادي المؤسَّس على النوع والعِرق. والأهم، أن امرأة سوداء، بعد وجودها على الإنترنت بصفتها رجلًا أبيض، تعود إلى العالم المادي، وتظلُّ تعيش فيه بوصفها «امرأة سوداء»، لا بوصفها الأفاتار الذي ظهرت به على الإنترنت.

بتعبيرٍ آخر، ما تُحدِثه الثقافة الإلكترونية هو طبيعة طيفية تَسِم الهُويات العِرقية: تحمل معك هُويتك العِرقية وكأنها شبح في «سكند لايف» أو أفاتارك، وتسترجع خبرتك كأنك أفاتار مجتَث في حياتك الواقعية. هذه هي طيفية العِرق في الفضاء الإلكتروني: الهُوية العِرقية في الفضاء الإلكتروني هي هُوية تبدأ بالعودة من العالم الواقعي، كأنها شبح.

تدخل الهُوية الواقعية (العِرقية، والإثنية، والنوعية الاجتماعية) فضاءات الإنترنت بوسائل متنوعة:

- تكشف اللغة المستخدمة في الاتصال على الإنترنت، كما بيَّن الباحثون، عن الهُويات العِرقية (لوكارد ٢٠٠٠؛ فارشاور ٢٠٠٠).
- تُسلَّع الهُويات العِرقية وتُروَّج في الفضاء الإلكتروني والتمثيلات الشعبية للفضاء الإلكتروني (في الأفلام مثلًا)، كما يحدث تمامًا في وسائل الإعلام الأخرى.
- ترغب المواقع المخصَّصة للأفارقة، والشيكانو، والأقلية، في وضع العِرق والثقافات المعينة في الفضاء الإلكتروني، ساعية في حالات كثيرة إلى تشكيل مجتمع على الإنترنت (جماعات الجاليات، مثلًا، كما دُرست من قِبَل فرانكلين ٢٠٠٤).

سكَّت ليزا ناكامورا (٢٠٠٢) مصطلح «الأنماط الإلكترونية» لوصف صور الهُوية العِرقية التي جعلتْها تكنولوجيا الاتصال الجديدة مُصطبغة بالنوع. يُروِّج الإنترنت ويُعزِّز أشكالًا قديمة من الصور النمطية العِرقية. ويشمل التنميط الإلكتروني أيضًا خطابة «ما بعد الجسد» (ناكامورا ٢٠٠٢: ٥)، التي يُحرَّر فيها الرجال والنساء والأقليات من أجسادهم المُستبدة الموسومة بالعِرق، أو المرض، أو النوع. ويبقى «النمط» الرائج في أغلب الأحيان بوضوح — الجسد «القياسي» للعوالم الافتراضية — هو الجسد الأبيض. يحفظ الإنترنت «عبق» ما هو محلي، فقط ما دام المحلي بقي محليًّا: أي مستندًا إلى العِرق. وحالما يبدأ الإنسان المحلي في تبنِّي هُويات بيضاء أو مائعة، فإنه يُرفَض باعتباره «غير أصيل» (ناكامورا ٢٠٠٢: ٦). وحتى الذوات المستقبلية، كما تُجسَّد في الأعمال الفنية الرقمية أو الافتراضية من قبيل «أندينا» كوستيا ميتينيف (digbody.atlant.ru/undina) التي تُساعدنا على تجميع الأجساد، تَستند إلى صور نمطية عن غرباء سود أو سمر وأبطال دمويِّين (تتجلَّى أيضًا في اللعبة باللغة العنصرية «كاونتر-سترايك»؛ حيث يُستدل على أن الإرهابيين مسلمون من أغطية رءوسهم). هذه الأنماط الإلكترونية أيضًا تُعامل الجسد المحدَّد العِرق على أنه مُنفصِل من البِنى الأخرى التي تحوي الأجساد (السوداء): اللغة، والاقتصاد، والطبقة. وكما تُوضِّح جنيفر جونزاليس (٢٠٠٠)، تُزال كل الوسوم من أجل خلق الجسد الهجين، وهو ««فاعل» مُستخلَص من مكوِّنات «الجسد» المجمَّعة» (التأكيد من المؤلفة).

ما يُثير الاهتمام هو أن الثقافات الإلكترونية تُشجِّع من جهةٍ الهُويات المتعددة والمائعة، ومن الجهة المقابلة يصبح ضروريًّا للشركات والمشروعات والمنظرين تعريف

موظفيهم، وتمثيلاتهم، وموضوعاتهم بهُوياتهم العِرقية. والواقع، من ثَمَّ، أن الهُويات «ما بعد الجسدية» ليست للمحليِّين الذين يحتاجون إلى استعادة هُوياتهم وأجسادهم السوداء/السمراء. يتطلب السعي إلى التنوُّع في الثقافات الإلكترونية استبقاء الهُويات السوداء أو السمراء لبعض الفاعلين.

والأهم في تنظير ناكامورا هو افتراضها أن العِرق الأسود دائمًا ما كان ما بعد حداثيًّا وافتراضيًّا. إذا كانت ما بعد الحداثة هي إلغاء مركزية الذات، وتجزئتها، فالعِرق الأسود، إذًا، كان دومًا خارج المركز، وهامشيًّا، ومجزَّأً. ويعني الانعطاف الإلكتروني في الثقافة أن موقعهم المجرَّد من المركزية يُنقل إلى داخل الفضاء الإلكتروني. وبعبارة ناكامورا:

> بينما يكون كل شخص في الفضاء الإلكتروني مشتَّتًا، فالناس الملونون في الفضاء الإلكتروني يأتون إلى الوسيط بهذه الحالة، مهمَّشين بالفعل، ومتشظِّين، ومتراكبين، في أنظمة الدلالة التي تُشكِّلهم بطرق متعدِّدة، وكثيرًا ما تكون متناقضة. (٢٠٠٢)

ويستجمع نقدها للثقافة الإلكترونية قوة فيما بعدُ:

> ينحو تمجيد «الذات السائلة» الذي يتغنَّى في الوقت نفسه بما بعد الحداثة بوصفها رؤية للعالم ذات طابع تحريري كامن، إلى غضِّ الطرف عن الجوانب الأكثر إزعاجًا في الذوات السائلة المهمَّشة التي توجد بالفعل خارج الإنترنت في صورة أناس مهمَّشين حقيقيِّين، وهي صيغة لا تصلُ إلى تلك الرومانسية. (٢٠٠٢)

من وجهة نظر الناس المهمَّشين في العالم الواقعي، لا تحتفظ هُويات الفضاء الإلكتروني السائلة بأي سحر. قد يُقدِّم «التحرُّر» في الفضاء الإلكتروني إثارة مؤقتة، ولكنه لا يُغيِّر وقائعهم المادية الهامشية.

الهُويات الافتراضية، كما يَراها كلٌّ من هوارد رينجولد (١٩٩٤) وشيري تركل (١٩٩٥)، تحريرية: لأن بإمكان المرء أن «يختار» هُوية. وفي الممارسات الاجتماعية والاقتصادية والعُمالية عبْر العالم، تُفرَض الهُويات الافتراضية على العمال الإلكترونيين غير البيض. ولذا فإن «مسئولة» الرد على العملاء في بنجالور (الهند) التي تُعرِّف نفسها بأنها «سارة» أو «جين» تستمر في السقوط ضحية بِنية ذات طابع عنصري أقدم، كان

فيها هدف السكان المحليين هو أن يكونوا بيضًا بقدْر الإمكان حتى يَحصُلوا على قبول السادة الاستعماريِّين. لا يفعل الغرام بهُوية جديدة سوى تعزيز التهميش الفعلي القديم للأعراق غير البيضاء؛ حيث يكون طموح العِرق المهمَّش هو أن يَصير أبيض أو أكثر بياضًا. وفي حالات أخرى، لا يكون الغرام بالفضاء الإلكتروني غرامًا مُتشارَكًا بين العاملين. فالانتقادات ذات النزعة المادية للاقتصاد المعلوماتي الجديد (مثل داوني ٢٠٠٢؛ تيرانوفا ٢٠٠٠) أظهرت كيف أن ما يُسمَّى «الافتراضي» يُخفي العمل الواقعي، لمن تبقَّى الهُوية لهم مُتجسِّدة وحالَّة ومندمجة في الأوضاع الملموسة.

لجأت الأقليات وغيرها من «الأنماط» العِرقية باطراد إلى الإنترنت. ونشأت الجماعات الثقافية الهامشية، وشُكِّلت مجتمعات الجاليات — وكلها تَنحو إلى تعقيد الإنترنت بصفتها ظاهرة بيضاء. منظَّمة «ريذم أوف لايف» (www.rolo.org) هي منظمة غير حكومية تلتمس الأموال لتُوفِّر كلًّا من مهارات الكمبيوتر والتدريب على الوظائف لفقراء العمال والطبقة العاملة من السود في منطقة خليج سان فرانسيسكو. وتُقدِّم جمعية ذي أفرو فيوتشريست (www.afrofuturism.net) مركز إيضاح لنقاش حول كيف أن عمل الفنانين والمُفكِّرين الأمريكيِّين من أصل أفريقي، والجاليات الأفريقية يُمكن أن يتقاطع — ويتقاطع بالفعل — مع أحدث الإنجازات في التكنولوجيا.

حتى بينما تكتسب هذه الأعراق درجةً من الإلمام بأساسيات الكمبيوتر والقوة، تَحتفي الثقافات الإلكترونية بنهاية الجسد. فقط حينما يرغب السود أو الهيسبانيون في حضور على الشبكة العنكبوتية العالَمية ويُؤسِّسوا له — بوصفهم أشخاصًا عِرقيين، مبرزين الهُوية العِرقية ولون البشرة — تُروِّج الثقافة الإلكترونية سياسة تجزيئية وغير قائمة على الهُوية. ويُواصل هذا استراتيجية الغربي/الأبيض في تهميش الهُويات غير البيضاء. إذا كان في وقتٍ ما (خلال الاستعمار) قد رفض «السكان الأصليين» (غير البيض) باعتبارهم همجًا، فهو الآن يرفض الشعوب الأصلية باعتبار أنهم بلا عِرق. وبما أن المعركة من أجل المساواة والديمقراطية ظلت تدور حول العِرق، وبما أن الاستغلال يحكمه في الأساس لون البشرة، فإزالة الهُوية العِرقية الآن تَعني رفض أي فرصة لفاعلية السود أو الهيسبانيين.

تسترجع المبالَغة بشأن حريات الفضاء الإلكتروني — ومن ضمنها تغييرات الهُوية، والتصفُّح، واللامحدودية — استعارات الحِقبة الاستعمارية، حينما كان الحِراك مقترنًا دائمًا بالرجل الأبيض. وتعني السرعات المختلفة في النفاذ إلى الويب، والمداخل الأسلس إلى

النطاقات الإلكترونية، وبنية النفاذ المؤسَّسي ذاتها بين الأعراق (حتى في حواضر العالم الأول)، أن الانتقالات داخل العالم الافتراضي لها طابع عِرقي.

استعمار شبكات وسائل الإعلام العالَمية من جانب الشركات البيضاء في غالبيتها هو مثال للطبيعة العِرقية التي تتَّسم بها «ثورة المعلومات». والأكثر من ذلك، أن هذه الثورة مبنية على عمل أناس مُتعدِّدي الأعراق. وكما افترضت ناكامورا، تحاول صناعة التكنولوجيا خلق «تعددية ثقافية تجميلية» (٢٠٠٢: ٢١)؛ حيث تُستبعَد المشكلات العِرقية داخل أمريكا تمامًا لصالح تمثيل للديمقراطية التكنولوجية. ومع ذلك فالإحصائيات العمالية بشأن الأمريكيين من أصول أفريقية في المستويات العليا للمؤسسات الرأسمالية التكنولوجية تُخبرنا بقصة مختلفة.

(٢) الثقافة الإلكترونية ما بعد الاستعمارية

تدرس المؤلفات الحديثة عن المخيلة الإمبراطورية والاستعمارية للثقافة الإلكترونية (إيبو ٢٠٠١) أثرَ التكنولوجيا الإلكترونية المتفاوت في الدول النامية. ومع ذلك فهذا القلق من جانب النُّقاد من رؤية الثقافات الإلكترونية باعتبارها موجةً جديدة من التغريب، وإن كانت لا تخلو من بعض التبرير (سيطرة اللغة الإنجليزية باعتبارها لغة الإنترنت وألعاب الكمبيوتر تُعزِّز مثل هذا القلق)، لا يفسح مجالًا واسعًا لإضفاء طابع محلي أو لغة محلية — أو ما أُسمِّيه «إضفاء طابع ما بعد استعماري» — على الثقافات الإلكترونية.

«الدراسات ما بعد الاستعمارية»، كما أراها، هي بالأساس نقدٌ للفكر والممارسة أوروبيَّي المركز — في الحقول: المعرفي، والأدبي-الثقافي، والسياسي، والاقتصادي. «ما بعد الاستعماري» هو مقاربة/أدب/ثقافة تَشتبِك اشتباكًا نقديًّا مع تاريخ القمع والاستعمار والعنصرية والظلم. ولذا، ينصبُّ اهتمام النقد على العِرق وتجلياته في الأشكال الهيمنية، والمُسيطِرة، والقمعية من الثقافة. ومنذ صدور نصِّها «التأسيسي»، وهو كتاب إدوارد سعيد «الاستشراق» (١٩٧٨)، تضمَّنت الدراسات ما بعد الاستعمارية، إلى جانب التصدي للتشكيلات أوروبية المركز والثقافية القائمة على العِرق، انتقادات للأبوية والمعيارية المُتغايرة الجنس، من خلال دراسات النساء والشواذ. وفي التسعينيات التفتَت إلى دراسات العولمة؛ إذ رأت أن العولمة امتداد للأشكال الأسبق من الاستعمار، والإمبريالية (لدراسات عن الصلة بين دراسات ما بعد الاستعمار ونظرية العولَمة، انظر برينان ٢٠٠٤). وتصدَّت لأسئلة بشأن القومية والهُويات القومية، وحقوق الإثنيات والأقليات، والهُويات

الهجينة والمهاجرة، وسياسات التنمية، والثقافة الاستهلاكية العالَمية، على اعتبار أنها تُظهِر تماثُلات مُقلقة مع العصر الاستعماري.

ولأغراضي هنا، فأنا أرى أن على الدراسات ما بعد الاستعمارية بالضرورة أن تتصدَّى لأكثر أدوات العولَمة فاعلية (كاستلز ١٩٨٩، ١٩٩٦؛ جيدنز ١٩٩١): تكنولوجيا المعلومات وممارساتها. إنَّ إبقاء تركيز الدراسات ما بعد الاستعمارية منصبًّا على العِرق وعلى المركزية الأوروبية يُساعد دراسات الثقافة الإلكترونية على تناول الطبيعة العِرقية لعصر المعلومات، وللحياة الاجتماعية المُفتقرَة إلى المساواة (المَبنية على أساس العِرق والنوع) للمعلومات وتكنولوجياتها؛ حيث تتحكَّم «المواقع» الأورو-أمريكية في حيوات الأعراق غير البيضاء، وقواها العاملة، وهُوياتها، عبْر العالم، وحيث تزدهر «الأنماط الإلكترونية» في العوالم الافتراضية.

تَزدهر العولمة، كما رأينا في موضعٍ أسبق، على استغلال موارد العالم الثالث (العمل، والذكاء، والمواد الطبيعية، والأسواق) من قِبَل العالم الأول، وهو أحد ملامح استعمار القرن التاسع عشر. بنى العمال المهاجرون (وخصوصًا من الهند وآسيا) وادي السليكون، الذي أصبح في النهاية مقر الجوانب البحثية والتجارية لثورة الكمبيوتر. وتعتمد أعمال التعهيد لتسيير الأعمال التي تمكِّن الاتصال الشبكي على العمالة الآسيوية بالكامل تقريبًا.

تُشير «الثقافة ما بعد الاستعمارية» إلى عملية التفسير والتطويع (للفضاء الإلكتروني) المُتنبهة ليس فقط إلى الأوضاع الاستغلالية المحدَّدة عِرقيًّا لعمالة تكنولوجيات المعلومات والاتصالات المعولمة، ولكن أيضًا للإمكانية التحريرية للثقافات الإلكترونية. وتشتمل على ثقافات رقمية «مُعولمة محليًّا»؛ حيث تُخضَع التكنولوجيات العالَمية لخدمة أغراض التوثيق المحلي والأفعال الاجتماعية. وتتضمن تنمية الممارسات الرقمية المحلية للغاية من قبيل «السايبرموهالَّا» (المحلة الإلكترونية) في نيودلهي؛ حيث تهدم السجلات اللُّغوية هيمنة اللغة الإنجليزية، وتُسخَّر التكنولوجيا الرقمية لخدمة الاحتياجات والسياسة الموطَّنتَين جغرافيًّا. وهي تَشمل، كما افترضتُ (نايار ٢٠٠٨د)، وضع أهمية تكنولوجيات المعلومات والاتصالات وأثرها ودراسة ذلك في سياق الحياة اليومية، والثَّقافات المهمَّشة، ودراسات مجتمعات الجاليات.

تُناقِش المقاربات ما بعد الاستعمارية للثقافة الإلكترونية أيضًا التحوُّل الرقمي ووضع قواعد البيانات للمعلومات والمجتمعات السكانية في مشروعات من قبيل مشروع الجينوم البشري. سيُخزِّن مشروع الجينوم البشري البيانات من الجماعات السكانية

الإثنية والعِرقية في العالم. ولكن ما مِن ذكرٍ للسلطة المُتحكِّمة من وراء تلك المعلومات: مَن سيَملِكُها؟ وهل سيكون للمجتمعات السكانية التي ظلَّت تُؤخذ عيناتها لصنع قواعد بيانات للحمض النووي لمجتمعاتهم/قبائلهم منفذٌ إليها؟ وهل سيُسمح لهم بالبتِّ في نشر المعلومات؟

طالما كانت دراسات الجماعات السكانية مُنبثقة من الحاجة إلى معرفة مواقع الناس المكانية، وحركاتهم، وسلوكهم. وظلَّت القبائل المرتحلة والبدوية «تُتتبَّع» لتمكين الدولة من أن تعرف موقعهم المحدَّد وتتنبَّأ بأي «اضطراب» (باير ١٩٨٥؛ هيجز ٢٠٠٤). أما المشروعات الجينومية فتنطوي على ما هو أكثر كثيرًا من أعداد الناس، أو مواقعهم؛ تَنطوي على الأنماط السلوكية والاستعدادات لأمراضٍ معيَّنةٍ لدى جسدٍ بشَريٍّ معيَّن. من حيث الأصل، «لم» يكن الأمريكيون من أصول أفريقية مُدرَجين في المسح الجينومي للجنس البشري. وبعد مطالبات ملحَّة، أُدرجت أيضًا عمليات أخذ العينات من الأمريكيِّين من أصول أفريقية. هذا الاستبعاد هو عودة إلى العصر الاستعماري، حينما لم يكن يُعتَد بالأفارقة فيما يُكتَب عن البشرية، إلا بوصفهم كائنات بدائية وأشبه بالحيوان. وكان من شأن ذلك عمليًّا أن يعني شفرة جينية بشرية معيارية، مُستمَدَّة من قِسمٍ ضئيل من السكان، باعتباره «ممثِّلًا» لكل البشر.

من المُهم بمكانٍ مسألة مَن الذين سيُستخدم تكوينهم الوراثي أساسًا أو معيارًا؛ لأن الطب والصحة وغيرهما من البحوث ستَستخدمه نموذجًا. وفي مجالات مثل العلوم الوراثية الصيدلانية (حيث ستُجهَّز الأدوية وفقًا للتكوين الجيني)، لن تُصمَّم أدوية من أجل البصمة الوراثية للأمريكيِّين من أصول أفريقية. تجمع المشروعات الجينومية موادَّ وراثيةً من الأقليات ومجتمعات العالم الثالث، ولكن من المحتمل أن تَستبعِد المصالح التجارية هذا «الوعاء الوراثي» الأضعف من الناحية الاقتصادية، من الحصول على العقاقير المناسبة لتكوينِهم الوراثي (انظر جاكسون ١٩٩٩، ٢٠٠١؛ نايار ٢٠٠٦أ). تُحدِّد أي مقاربة ما بعد استعمارية لمثل هذه المشروعات، الأيديولوجيات الحاملة، والآليات الاستغلالية المستخدمة في إطار العِلم التكنولوجي المعاصر، وتربط مثل هذه المشروعات بالمشروعات الاستعمارية الأقدم مثل صنْع الخرائط، والدراسات السكانية، والدراسات الإثنية.

من الأمور المِحوَرية لمثل هذه المقاربة للثقافات الإلكترونية مسألة المعرفة. تُجمَع المعرفة من الهوامش، ويُنَظَّر عنها في الغرب (كما افترض النُّقاد ما بعد الاستعماريين

ابتداءً من إدوارد سعيد)، ودائمًا ما كانت أنماط التفسير تُقرِّرها العلوم المعرفية الغربية. تشكِّل قواعد البيانات، من قبيل مشروع الجينوم البشري، لحظةً أخرى في تاريخ هذه الشاكلة من جمْع المعرفة؛ فالتحوُّل الرقمي، كما افترض كلٌّ من مايك فيذرستون وكوز فين (٢٠٠٦) يخاطر بترسيخ الانقسامات الأقدم بين «نظرية» العالم الأول وتفسيره، ومعلومات «العالم الثالث». ما أنماط جمْع المعرفة والشبكات الفكرية البديلة المتاحة للأكاديميين والمُنظِّرين غير الغربيِّين التي من شأنها أن تهزَّ استقرار المعرفة/التفسير في الغرب؟ يلحظ فيذرستون وفين، في مناقشتهما مشروع دائرة المعارف الجديدة (القائم منذ عام ٢٠٠١) أن أشكال المعرفة المحلية وتقاليدها أُهمِلت في حالة جنوب الهند، على الرغم من أن معظم خبراء المعرفة، للمفارقة، ينتمون إلى بنجالور في جنوب الهند (٢٠٠٦: ٤–٥). ويفترضان أنه لا بد لأي أرشيف عالمي للمعرفة من وضع قواعد بيانات عن التقاليد المعرفية الأخرى التي قد تُساعد حينئذٍ على زعزعة استقرار نظم التصنيف والتفسير الأورو-أمريكية. باختصار، يقترح فيذرستون وفين لغة محلية تزعج أنماط العمل المعرفي، وأنظمة التفكير، والأنساق الفكرية الغربية — وهي عملية مقرونة كما هو شائع بالنزعة المحلية داخل الدراسات ما بعد الاستعمارية.

ومع تمكينه بالتكنولوجيا الرقمية، فإن مشروع دائرة المعارف الجديدة «يَحمل إمكانية أن يكون أرشيفًا وأداة في الوقت ذاته لتصنيف معارف العالم وأشيائه وإزالتها من التصانيف» (فيذرستون وفين ٢٠٠٦: ٥).[١] ليس الإنترنت «نظامًا محايدًا لتقديم المعرفة» (ص١٠)، ويعني هذا أن علينا أن نقلق بشأن طبيعة الوسيط، ومسألة النفاذ إليه، والنظام التصنيفي المستخدَم فيه، وتقاليد المعرفة التي أُدمجت في الأرشيف العالمي لمشروع دائرة المعارف الجديدة، وتسليع المعرفة. ما نحتاج إليه هو تحرير واعٍ وحذر للفضاء ما بين الأرشيف ودائرة المعارف. ولذلك يفترض فيذرستون وفين مصطلح «دائرة وسائل الإعلام» (إنسيكلوميديا): وهو مُصطلح يُحرِّر المشروع من العنصر المعرفي (الذي تدلُّ عليه لفظة «بيديا» في كلمة «إنسيكلوبيديا» أي «دائرة المعارف») بينما يشير إلى تركيب المعارف العالَمية الذي يتَّسم بصفات الدائرية والدوران والربط (ص١٥). تعني الأشكال الأحدث من الحفظ والبث (أجهزة الآي بود المستخدَمة في الإبداع والبث الرقميَّين في المؤسَّسات التعليمية) أنه يُمكن تشكيل وصلات جديدة أحدث وأكثر جذرية، تزعزع استقرار البِنى التراتبية لدوائر المعارف التقليدية. تدعونا «دائرة وسائل الإعلام» إلى الوعي بعملية تشكيل المعرفة.

المقاربات ما بعد الاستعمارية للتعاطي مع الثقافة الإلكترونية من الممكن أن تشمل مشروعات رقمية تتعامل عن عمد مع الأعراف المحلية للمعرفة وتقاوم الأساليب الغربية بالحالة التي تصورها بها الموسوعات التقليدية. والتعاطي ما بعد الاستعماري مع العولمة يمكن أن يشمل إضفاء الطابع المحلي على المعرفة ذاتها.

بدأت المقاربات ما بعد الاستعمارية للثقافة الإلكترونية في الظهور منذ عَقد التسعينيات من القرن العشرين. وشهدت الحقبة ما بعد الاستعمارية صعودَ المجتمع المدني العالمي. والآن تُؤكَّد الهُويات الإثنية واللغوية والأقلية على مواقع عالَمية متعدِّدة، دون أن يكون لها (بالضرورة) إقليم (مثل الدولة القومية). ويعيد التضامن المصنوع بين الهُويات الإثنية في آسيا وأمريكا (من قِبَل الأمريكيين من أصول آسيوية) تشكيل جوهر ملامح «آسيا» و«أمريكا»، والعلاقات بين الاثنتين. مثل هذه التضامنات تيسِّرها باطراد تكنولوجيات الاتصالات السلكية واللاسلكية العالمية. وتترابط المنظمات غير الحكومية، والمنظَّمات العابرة للحكومات، والنشطاء عبْر الكوكب من خلال هذه التكنولوجيات. في عالم ما بعد استعماري، يُمكِن لمثل هذه الشبكات أن تكون مصدرًا لمجتمع مدني ديمقراطي، وتدخلي، ومقاوم. فالمجتمعات المحلية التي تَبني التضامنات مع غيرها من المجتمعات الشبيهة لها في الفكر، تُصبح في حالات كثيرة ما بعد استعمارية، بمعنى أنها تقاوم الإمبريالية من داخل العواصم. وهكذا، يُمكن النظر إلى المسيرات المناهضة لمنظمة التجارة العالَمية في سياتل عام ١٩٩٩ باعتبارها انتقادات ومقاوَمة للعولمة.

يُمكن أن تكون مفاهيم الوطن والمحلية الثقافية بمنزلة أنماط من المقاومة والاستيعاب داخل الثقافات المُعولَمة. حينما أُطلقت بوابة للجاليات الهندية عام ٢٠٠٠ (تحت جماعات جوجل) وُصف الإطلاق بأنه «وطن إلكتروني للجاليات الهندية» (groups.google.co.in/group). يُومئ الوصف إلى إعادة تشكيل الفضاء الوطني، هذه المرة من دون التباينات الإقليمية واللغوية وحتى المادية بين جواهاتي وبنجالور على سبيل المثال؛ فالبوابة «تعمل بصفتها رابطًا لمجتمع الجاليات الهندية العالمي». وتستمر لتقرر أنها:

> تتناوَل مسائل ذات صلة بالجاليات الهندية — من الحنين إلى الوطن، إلى رعاية الأطفال في الخارج، إلى التعامل مع الثقافات الجديدة. وأكثر من أي شيء آخر، تُقدِّم بوابة الجاليات الهندية على الإنترنت منصةً لاجتماع الجاليات الهندية؛ حيث يُمكنهم أن يُناقِشوا المسائل التي تُؤثِّر فيهم.

وتختتم بالقول إن بوابة «الجاليات الهندية على الإنترنت تهدف أيضًا إلى التأثير في الحكومة الهندية من أجل إحداث تغييرات، بالإضافة إلى الارتقاء بصورة الهند في الخارج.» ويشتمل الموقع الفعلي www.nriol.com على روابط لرُكن الشعر، والأمور الحصرية، والتقارير الإخبارية، ورابط «مجتمع»، مع روابط فرعية لتساؤلات الجاليات الهندية، ومُستجدات الجاليات الهندية، وأسماء المواليد الهندية، ونادٍ مطبخي، ومجموعة من المواقع عن وثائق الإقامة والتأمين. أما صفحاته الشعبية (شعبية حسب إعلانه) فتشمل: «اللغات الهندية، والآثار الهندية، والمعابد الهندية، والسياحة الهندية». ويوحي الخطاب بنزعة محلية، واستعادة للهُوية والوطنية والثقافية عبْر تكنولوجيات المعلومات والاتصال. وإذا كان ما بعد الاستعماري يَتميَّز بمحاولة إنقاذ العبيد/الثقافات الأصليين (بقدْر ما يكون هذا مرغوبًا وممكنًا)، فهذه «الأوطان» في الفضاء الإلكتروني تشكِّل ملاءمةً ما بعد استعمارية.

وإذ يُبرِز عملُ الباحثين الجدد أمورَ العِرق، وينحاز إلى المقاربات ما بعد الاستعمارية للهُويات الهجينة، والتضارب، والذاتيات، ومسألة الهُوية الجنسية/النوع، فقد أصبح عاملًا مساعدًا في إتاحة دراسات الثقافة الإلكترونية بطُرُق جديدة مذهلة.

افترض نقاد النصوص التشعبية من قبيل جيشري أودين (١٩٩٧) أنَّ الفضاء الإلكتروني، بما يتَّسم به من تعدُّد في الأصوات، و«ترتيب» غير خطي، هو ما بعد استعماري على نحوٍ مثالي؛ لأنه مثل ما بعد الاستعماري، يَرفُض الهيمنة. ويبدو الموقف ما بعد الاستعماري في مثل هذه الحالات إعادة كتابة للغات الفضاء الإلكتروني نفسه — وهي ظاهرة عرَّفها أشكروفت وزملاؤه (١٩٨٩) فيما يخصُّ الشعوب حديثة الاستقلال وحركاتها الأدبية-اللغوية في مواجهة مستعبديها الاستعماريين السابقين وثقافاتهم.

يُشكِّل كلٌّ من عمل الفنان الاستعراضي الأمريكي اللاتيني جوميس-بينا (www.pochanostra.com) والسايبرموهالَّا (www.sarai.net) محاولة لإضفاء طابع ما بعد استعماري على الثقافة الإلكترونية من خلال تطويع الفضاء الإلكتروني نفسه.[٢] ويَمضي عمل كريتيكال آرت إنسامبل (www.critical-art.net/) خطوةً أبعد في استحضار النوع والميل الجنسي إلى «تشذيذهما» للتكنولوجيا، حتى على الرغم من أنه يَبقى أبيض في معظمه. وبناءً على ما يُسمِّيه جوميس-بينا «المخاوف الثقافية من الغرب» في أعقاب ١١ سبتمبر، يصوغ جوميس-بينا تعبيرات «الهمج الجدد»، والسايبورج الإثنيِّين. ويقترح جوميس-بينا باستخدام أعمال فنية فوتوغرافية مثل «فتاة الجيشا المُنذرة»، و«تقوى ما بعد استعمارية»، وغيرهما من صور الأجساد الهجينة التي تستخدم صور العنف والرعب

والحرب، استخدامًا مختلفًا جذريًّا للإنترنت — ما يُسميه «التكنولوجيا العالية للأزتيك». يشير المزيج المتعمَّد للهُويات في عمله الهزلي مع الفنان الإيراني علي دادجار — حيث يجب أن يوائم «المشاهدون» ما بين الشخصية والاسم، بالاستعانة بوصفهم العرقي/الثقافي — إشارةً مباشرةً إلى التصنيف العِرقي في أعقاب ١١ سبتمبر. وينتقد عمله «الوصايا الأربع عشرة» البيوريتانية، والهيمنة، والمذاهب الجوهرية، ويدعو إلى التعدُّديات عبْر الحدود القومية والعِرقية؛ حيث يُشكِّل التابعون جمهورًا. أما السايبرموهالَّا، كما افترضتُ في موضع آخر، فيُقدِّم تحولًا شديد المحلية، وخلق فضاء ما بعد استعماري عبْر تكنولوجيات المعلومات والاتصالات (نايار ٢٠٠٧ب، ٢٠٠٨أ).

هذه الأعمال ما بعد استعمارية لأنها تقاوم الأنماط الإلكترونية، وتَحتفي بالهجنة، وتَنشُد التعدُّديات لا الهيمنة، ودائمًا ما تنتقد استراتيجيات الحرب والإمبريالية والسيطرة والتنميط التي تَنتمي إلى العالم الأول. ويُمكن أن تتمدَّد إلى أفعال مقاوَمة ما بعد استعمارية على نحوٍ راديكالي، حيث يُحوَّر الاختراق، وسرقة الصفحات، والحملات على الإنترنت، وغيرها من الأفعال (التي تُسمَّى في الغالب «الإرهاب الإلكتروني») على نحوٍ عِرقي، وتَستهدِف سياسات وسياسة العالم الأول، الأورو-أمريكية. والأهم، أنها، مثل المؤلَّفات ما بعد الاستعمارية عمومًا، تفسح المجال للتعبير عن الهُويات المحلية والهُويات البديلة. إنها «تُضفي لغة محلية» على الفضاء الإلكتروني، حتى وهي تَبني مجتمعات أوسع على الإنترنت تُثير الوعي بالسيطرة ومقاومتها. تمامًا مثلما طُوِّعت اللغة الإنجليزية والكتاب الإنجليزي من قِبَل الحركات المناهضة للاستعمار في القرن التاسع عشر، فلُغة الفضاء الإلكتروني وعمارته وتنظيمه يجري تطويعها من قِبَل الثقافات غير البيضاء.

ومع ذلك، فحتى مع اعترافنا بإمكانات مثل هذا العمل الفني والثقافي المقاوِم، لا بد أن نعترف أيضًا بأنه يبقى في مستوى التمثيل. صحيح أنه يكشف العيوب في أشكال التمثيل السائدة (المُستندة إلى العِرق والنوع)، ويقترح أشكالًا بديلة أكثر تحريرًا، لكن المدى الذي تبلُغه أفعال التمثيل هذه في التدخُّل في الظروف المادية للعمال والعمل في مجال تكنولوجيات المعلومات والاتصال، أو التحوُّلات الاقتصادية الأكبر يبقى (مع الأسف) محل نقاش. ظلت هذه الأعمال تُستخدَم للحصول على الدعم، لكن تدخلاتها «التكتيكية» لم تزل بحاجة إلى الترسيخ باعتبارها مضادًّا لـ «الاستراتيجيات» السائدة (باستخدام مصطلحات سيرتو ١٩٨٨). ويعني هذا أنه، بينما تُثيرنا رؤية مثل هذه الأعمال، من قبيل أعمال جوميس-بينا أو أعمال كريتيكال آرت إنسامبل، تمتلك «سياسة تمثيل»

(كم كانت هذه العبارة شائعة في التسعينيات!) قوية، فإننا لما نرَ بعدُ قوتها التغييرية على المستوى الواقعي للسياسة. وهناك أيضًا خطر أن تصير أشكال الفن نفسها من هذه الشاكلة أيقونات لـ «الغريب ما بعد الاستعماري» (هاجان ٢٠٠١)، مُقدِّمة صورًا لاستهلاك جماهير العالم الأول.

ولذلك، فالثقافة الإلكترونية ما بعد الاستعمارية لم تزل موغلة في مستوى التمثيل، ولكنها (حتى نكون أكثر تفاؤلًا) تَفتح فضاء الشاشة للآخر — وهذا إنجاز لا يُستهان به. وبضمِّ مقولة روجر سيلفرستون إلى دراسة نيام ثورنتون (٢٠٠٧) لجييرمو جوميس-بينا، فمن شأن أي مقارَبة للثقافة الإلكترونية أن تشمل:

- انتباهًا لترويج الأنماط الإلكترونية (مثل التمثيلات الثقافية) في الفضاءات الإلكترونية.
- الأوضاع المادية القائمة على العِرق (العمل، وعمال المعرفة) التي تنتج الفضاء الإلكتروني.
- تورط الدول القومية (ما بعد الاستعمارية) التي لها نزعات معلوماتية وتشكيل معرفي عالَميان ذوا أساس أورو-أمريكي.
- أنماط التعبير البديلة الممكنة للعامِّي والمحلي.
- فحص علاقات القوة غير المتكافئة بين الأعراق في الثقافة الإلكترونية التي تربطها تكنولوجيات البرامج والأعتدة (من حيث تعليم الكمبيوتر للأقليات، مثلًا، أو النفاذ بلُغاتها) بالنوع.
- إتاحة الشاشة للاختلاف الثقافي؛ حيث تكون الشاشة حرفيًّا هي فضاء الآخر الذي يَحتاج إلى استجابة أخلاقية.

وتشمل أيضًا المزيد من العمل على الأرض من خلال استخدام الإنترنت وأنظمة الاتصال. يفترض بهارات مِهرا على نحوٍ مقنع أن أبحاث الثقافة الإلكترونية لم تزل بعيدة عن تناول أسئلة «التغيير الاجتماعي الديمقراطي» وخلق «معرفة اجتماعية صالحة» (٢٠٠٦: ٢٠٦). ولذا فهو يَدعو إلى «بحوث الفعل» في مجال القوة الإلكترونية، لإفادة الجماعات المهمَّشة. هذا النوع من بحوث الفعل، يشتمل على تحالفات أكثر تشارُكًا وسط النساء، والأقليات، وغيرها من الجماعات المحرومة من الامتيازات. ويَسعى إلى العمل مع الخبراء على المستويات «المحلية». مثل هذه المجتمعات على الإنترنت تُنظِّم الأفكار وبرامج التدخُّل

باستخدام المعرفة المحلية، وإبقاء المصالح والحاجات المحلية في الحسبان. ولا يُؤدِّي هذا إلى نزع الطابع المركزي عن المعرفة وحدها، ولكن عن الإدارة أيضًا، وهو تدخُّل سياسي فعَّال في التراكيب الاجتماعية.

يُمكن بناء التضامنات الاجتماعية في الدول النامية من خلال تكنولوجيات المعلومات والاتصال. على سبيل المثال، خلال تظاهُرات سياتل ضد منظمة التجارة العالمية، سجَّل مركز وسائل الإعلام المستقلة مليونًا ونصف مليون زيارة لمواقعه، مُتفوِّقًا على شبكة «سي إن إن». وجرى تنظيم مسيرات السلام الدولية عام ٢٠٠٣ باستخدام البريد الإلكتروني. وتُسهِّل روابط الأسر والمجتمع العام/المدني بوضوح من خلال التكنولوجيات الجديدة، ويُمكن أن تساعد على توليد شكل من المجال العام أحدث وأكثر ديمقراطية.

تُسهِّل تكنولوجيات المعلومات والاتصالات حالة «مثاقَفة» إشارة إلى التبادلات التي تُمكِّنها العولَمة. وتشير المثاقَفة إلى التبادلات بين الثقافات، التي يؤديها الأفراد أو الجماعات غير الرسمية، دون الخضوع للحدود القومية (بهاروشا ٢٠٠١: ٥) والشبكة العنكبوتية العالمية وسيط مهم لهذه التبادلات، ويمكن أن تساعد على بناء التضامُنات بين المجتمعات الخاضعة والمهمَّشة (مثلًا، الرابطة بين الداليت [في الهند]، والأبوريجينيين [في أستراليا]، والسود [في الولايات المتحدة]).

ما تدعو إليه أي مقاربة ما بعد استعمارية هو إعادة تصوُّر الفضاء الإلكتروني نفسه، كما رأيناه أعلاه. تنبهنا لاستعارات الفضاء الإلكتروني (بوصفه جبهة، وبوصفه فضاءات سفر — كما يظهر في مصطلحات «التجوُّل»، «طريق الإنترنت السريع» — مقترنة تقليديًّا بالثقافات الأوروبية ثم الأمريكية)، حتى وهي تُقدِّم عبارات مجازية جديدة (مثل السايبرموهالَّا). ويمكن للمقاربة والملاءمة ما بعد الاستعماريتين، كما تفترض كلير تيلور وثي بيتمان أن «ترفضا تقديم ثقافة إلكترونية أو مدوَّنات مصمَّمة للذوق الإمبريالي» (٢٠٠٧أ: ٢٦٥).

(٣) الحقوق والفضاء الإلكتروني

تعني السياقات الجديدة للعولمة التكنولوجية أن هناك سياقات جديدة يجب أن تُعرَّف فيها حقوق الإنسان، وتُحدَّد، وتُضمن، وتُحمى.

- كيف يُناقش خطاب حقوق الإنسان الفضاءات الجديدة للافتراضيات، والاتصالات الإلكترونية؟

- أَمِن الصواب مناقشة حق إنساني؟
- هل حقوق النفاذ حقوق إنسان؟

غالبًا ما ركَّزت المناقشات بشأن النظام المعلوماتي الجديد على استخدام تكنولوجيات المعلومات والاتصالات لزيادة الوعي العالَمي بانتهاكات حقوق الإنسان، ومحاولات الدول والحكومات لتنظيم الإنترنت (دريك ويورجنسن ٢٠٠٦: ٥–٦). لكن هناك ما هو أكثر كثيرًا من هاتين المسألتين فيما يتعلَّق بحقوق الإنسان في العصر المعلوماتي.

أنشأت القمة العالَمية لمجتمع المعلومات مؤتمرًا لحقوق الإنسان عام ٢٠٠٢. ودعت الحكومات إلى حصر كل الحقوق التي حظيَت بالموافقة على المستوى الدولي، مع التأكُّد أيضًا من كون البنود الأخرى، مثل إدارة موجات البث، وتنظيم تكنولوجيات المعلومات والاتصال، وحقوق العمال، متَّسقة تمامًا مع اتفاقيات حقوق الإنسان العالمية. وفي عام ٢٠٠٣، دعا إعلان المجتمع المدني الصادر عن القمة العالمية لمجتمع المعلومات إلى تشكيل مجتمعات معلومات من أجل الحاجات الإنسانية، مقترحًا أن تجتمع الدول لكي «تبني مجتمع معلومات يُركِّز على الشعوب، إدراجيًّا، وموجَّهًا نحو التنمية، ويستطيع فيه كل شخص أن ينشئ المعلومات والمعرفة، ويصل إليهما، ويستفيد منهما، ويتشاركهما» (www.itu.int/wsis). أطلق هذا الإعلان حقوق الاتصال والمعلومات باعتبارها مركزية لكلٍّ من حقوق الإنسان، ومجتمع المعلومات. أما فريق عمل تكنولوجيا المعلومات والاتصالات فدعا إلى تجسير «الانقسام الرقمي» بتعزيز «الفرصة الرقمية» التي من شأنها أن تضمن «التنمية للجميع». وركَّزت هذه الدعوة على الأمور العملية، مثل التعليم، وبناء القدرات، والقدرة الاتصالية (www.itu.int/wsis/docs/geneva/official/dop.html). وفي عام ٢٠٠٢، ربط بيان «أهداف التنمية والحقوق الاقتصادية والاجتماعية والثقافية في الألفية» الصادر عن لجنة الأمم المتحدة للحقوق الاقتصادية والاجتماعية والثقافية، والمُقرِّرَيْن الخاصَّيْن المعنيَّيْن بالحقوق الاقتصادية والاجتماعية والثقافية، التابعَيْن لمفوضية الأمم المتحدة لحقوق الإنسان، ما بين حقوق التنمية وحقوق الإنسان.

وتُعَد المنظمات من قبيل منظمة حقوق الإنترنت (www.internetrights.org.uk/) فواعل أساسية في هذا المجال؛ لأنها تُوفِّر صحائف حقائق للحقوق، والتدابير القانونية في حالة المخالفات المدركة، وأنماط الضبط والمراقبة القانونيَّيْن. ويبرز الملخص العملي لمشروع حقوق الإنترنت للمجتمع المدني التابع لمنظمة جرين نت (متاح على الموقع الإلكتروني لمنظمة حقوق الإنترنت) المشكلات الأكثر تحديدًا من قبيل «الحقوق الإلكترونية في مكان العمل» (موبس ٢٠٠٢).

الافتقار إلى المنفذ في مناطق مثل الأجزاء الريفية من الهند، أو المناطق الداخلية في أفريقيا، وكذلك داخل المناطق المعزولة المعوزة (ومعظمها للأقليات) في مدن العالم الأول، والخصخصة، والرقابة المقيِّدة للمحتوى على الإنترنت، وتنظيم مقدمي خدمة الإنترنت؛ كل ذلك يمنع من النفاذ والاستخدام الأكمل لتكنولوجيات المعلومات والاتصال. درست بِث كولكو (٢٠٠٦) السياسات الحاكمة لبِنية الإنترنت التحتية وتطويرها في آسيا الوسطى. وعملها بالغ الأهمية؛ لأنه يربط ما بين الحقوق في النفاذ والمسائل الأكبر المتعلِّقة برقابة الدولة، وبالتمويل، وسياسات التنمية، والبنية التحتية، ومرة أخرى يضع الفضاء الإلكتروني داخل الفضاء المادي والاقتصادي.

أما ريكه يورجنسن (٢٠٠٦) فتقترح تدابير لضمان امتثال التنظيمات الوطنية لمعايير حرية التعبير، ونشر الوعي بتكنولوجيات المعلومات والاتصالات من خلال المقررات المدرسية، وإنشاء منافذ إنترنت منخفضة التكلفة وآليات ملائمة لضمان التنمية المستمرة لمجال معلومات عام. ستخلق هذه التدابير كما تفترض يورجنسن سياقًا مواتيًا لتعبير واتصال أكثر حرية.

تتضمَّن حقوق الإنسان و«إنفاذها» الفعَّال في مجتمع المعلومات العالمي مسائل اقتصادية، وسياسية، واجتماعية، وثقافية. وتشمل هذه ما سمَّاه روبين جروس (٢٠٠٦) «حقوق الاتصال»، التي تصوَّر أنها عنصر مهمٌّ من عناصر حقوق الإنسان. والمبادئ الشاملة لحقوق الاتصال هي:

- السيادة الوطنية على سياسات المعلومات الداخلية.
- حماية «المشتركات» الفكرية.
- حقوق الملكية الفكرية التي يَنبغي أن تُعزِّز الإبداع.
- تعزيز البرامج ذات المصدر المفتوح.
- الحرية الفكرية.

تتعارض حقوق مثل الحق في الخصوصية، وحقوق الملكية الفكرية، كما يلحظ كثير من المفكرين (مثل جروس ٢٠٠٦؛ هوزين ٢٠٠٦)، في أغلب الأحوال مع هذه الشاكلة من حقوق الاتصال.

إن «الاتصال» مرتبط بالطبع بالمجتمع على نحوٍ متأصِّل (وعلى نحوٍ اشتقاقي؛ حيث تشترك كلمة «اتصال» communication وكلمة «مجتمع» community في نفس الجذر). وقد استُخدم الحق في الاتصال، وخصوصًا عبْر التراسُل الجماهيري بالبريد الإلكتروني

وقوائم البريد على الإنترنت، منذ التسعينيات لتنظيم المساندة، والحملات، والمقاومة. وفي أعقاب تسونامي ٢٠٠٤، وإعصار كاترينا (٢٠٠٥) جنَّدت مواقع الإنترنت والحملات على الإنترنت الدعم السياسي والاقتصادي والاجتماعي؛ إذ استخدمت وكالات المساعَدة الإنترنت بوصفه أسرع أساليب الاتصال الجماهيري. وكما يُقال، فقد أبدلت تكنولوجيات المعلومات والاتصالات فضاءات التجمُّع فيما يخص الأفراد والمنظمات. ويعني هذا أن حملات حقوق الإنسان تجد في الوقت الراهن فضاءات تجمُّع جديدة.

افترضت هايكه ينسن (٢٠٠٦) أن بالإمكان تقوية حقوق الإنسان المتعلقة بالنساء من خلال استخدام تكنولوجيات المعلومات والاتصال. وبالنظر إلى نساء الجنوب، تلحظ ينسن ما تنطوي عليه تكنولوجيات المعلومات والاتصالات من إمكانات من حيث بناء المجتمع، وفرص التوظيف، ونشر المعلومات. وبأسلوب قريب من ذلك، تَنظُر بريجيت كوفود أولسن (٢٠٠٦) إلى التفاعُل بين حقوق الأقليات ومجتمع المعلومات العالَمي. تتقدَّم بريجيت من البِنى التقليدية (القانونية والمُنبثِقَة من الدولة عادة)، لحماية الأقلية، وتدعو بقوة إلى آليات تنظيمية تضمن:

- حقوق النفاذ.
- الشفافية في جمع المعلومات عن الأقليات الإثنية.
- الحقوق الثقافية للأقليات في الفضاء الإلكتروني (موضوع عالجناه فيما سبق في مناقشة ما بعد الاستعمار والفضاء الإلكتروني).

تسرَّب الحق في التجمُّع بالفعل إلى الحق في الاتصال هنا، ولكنه اجتذب أيضًا ضبطًا ومراقبة هائلَيْن من جانب الدولة (مثل جهود الحكومة الإيرانية لرصد أنشطة الإنترنت، ومراقبة الصين للمدوَّنات، وقانون «باتريوت آكت» في الولايات المتحدة).

تُقاس التنمية السياسية كما درستها هذه النصوص وهؤلاء المُفكِّرون من خلال مؤشرات مثل حرية التعبير، والنفاذ إلى المعلومات، وحماية الخصوصية، والشفافية والمشاركة في صنع القرار. ولذا فجماعات من قبيل سوشال ووتش (www.socialwatch.org) بالغة الأهمية لرصد الانتهاكات في هذه المجالات.

ومع ذلك، فحتى ذلك الوقت الذي تُطبَّق فيه هذه الإعلانات والتوصيات وتُرسَى قانونيًّا، قد تظل محض نقلات خطابية. المهم (بصرف النظر عن التنبؤات الضبابية) أن هناك طرقًا للعثور على المعلومات والمعالجات القانونية أسرع مما كان في أي وقتٍ مضى.

والشفافية والنفاذ إلى الهيئات (أو الأفراد) المسئولة هما إنجازان قد يخوضان مسارًا طويلًا مع ذلك في مبادرات حقوق الإنسان.

ومن التطوُّرات الأساسية في اتجاه خطابات عولمة الحقوق، مبادرة مثل مشروع التكنولوجيات المكانية وحقوق الإنسان، التابع لبرنامج العلوم وحقوق الإنسان، في الرابطة الأمريكية لتقدُّم العلوم (إيه إس ٢٠٠٧). يُستخدَم نظام المعلومات الجغرافية، ونظام تحديد المواقع، وغيرهما من الأساليب لإعداد قواعد بيانات وتوزيع جغرافي للكوارث البيئية، والأمراض. وبعد نَشرِها لأول مرة بفعالية في عام ٢٠٠٤، أكَّدت صور الأقمار الاصطناعية التجارية عالية الدقة من جانب وكالة الولايات المتحدة للتنمية الدولية ووزارة الخارجية الأمريكية التطهير العرقي في دارفور (www.usaid.gov/locations/sub-saharan_africa/sudan/satelliteimages.html). وخلال جلسات الاستماع في لاهاي في لجنة المزاعم الإريترية-الإثيوبية، قدَّمت إريتريا دليلًا على سوء السلوك الإثيوبي باستخدام صور عالية الدقة وصور ضوئية أثبتت الدمار الشديد للمنازل، والمباني العامة، والحقول (انظر سجلات المحكمة الدائمة للتحكيم على الرابط www.pca-cpa.org/showpage.asp?pag_id=1151). واستخدمت هيومان رايتس ووتش صورًا عالية الدقة وبيانات جغرافية مكانية أخرى لتوثيق وفيات المدنيِّين خلال «عملية حرية العراق» (هيومان رايتس ووتش ٢٠٠٣). وفي أبريل ٢٠٠٧، باستخدام برنامج «جوجل إيرث»، قدَّم المتحف الأمريكي التذكاري للهولوكوست قاعدة بيانات «الأزمة في دارفور» لتوثيق ونشر انتهاكات حقوق الإنسان من المنطقة (انظر www.ushmm.org/conscience).

(٤) مناصَرة البيئة في عصر الإنترنت

كيف تؤثِّر شبكات الاتصالات والنقل الجديدة في المجتمع والمشهد الطبيعي؟ بديهي أن التكنولوجيات الجديدة يمكن أن يكون لها تأثير إفسادي في البيئة. ومع ذلك، فبإمكانها أيضًا أن تُغيِّر العلاقات الفردية والمجتمعية بالبيئة.

قد يكون الاستخدام الواضح لتكنولوجيات المعلومات والاتصال، كما يُمكن تخيُّله من المناقشات السابقة، هو الحملات المناصرة للبيئة. المناصَرة، والدعاية، ونشر المعلومات من خلال توافُر قواعد بيانات التنوُّع الأحيائي، هي أمور سهَّلتها كثيرًا تكنولوجيات المعلومات والاتصال. وحتى المعلومات عن الأماكن البعيدة يُمكن النفاذ إليها في الوقت الراهن، ومِن ثَمَّ فهي تخلق اهتمامًا وسط النشطاء وجماعات الضغط. حينما لجأت الحملة المطالِبة

بمنع منشأة لمعالجة الملح (من صنْع متسوبيشي) في سان إجناسيو لاجون في المكسيك، إلى الإنترنت ابتداءً من عام ١٩٩٥، وضعت بذلك علامة للحظة تاريخية في مناصَرة الحفاظ على البيئة استنادًا إلى الإنترنت (شِر ٢٠٠٢).

تُحدُّ أنظمة الاتصالات والنقل من تركُّز المستوطنات؛ ومن ثَمَّ أنماط التنمية. ويعني الاتصال والانتقال السلسان تنميةَ المناطق النائية المتاخمة للمدن الكبرى أيضًا باعتبارها «توابع». ويعني الحراك المتنامي أن هناك درجة أعلى من المرونة في إيجاد مواقع للمكاتب أو الإسكان. وتعني البيوت والبيئات المتصلة فيما بينها درجة أعلى من المرونة للعمال والموظَّفين بالمثل، وتُحدُّ من تركُّز أماكن العمل. هذه عمليات «تجزئة» و«إعادة تجميع» (دبليو جيه ميتشل ٢٠٠٠: ٥٣).

يُقدِّم ميتشل (٢٠٠٠: ٥٨–٥٩) بضعة احتمالات للمحافظة في العصر المتصل شبكيًّا الجديد:

- استخدام ذكاء رخيص وموزَّع لخلق أنظمةٍ أكفا للإمداد بالكهرباء، والمركبات، وخدمات الأبنية.
- إعادة تحديد الغرض من البِنى الحضرية الأقدم وإعادة إحيائها: وصْل البِنية الأقدم التي تتمتَّع بطابع معماري عظيم لا يَضرُّ بها، ويُمكن جعلها تناسب أشكالًا جديدة من العمل والنشاط الاقتصادي؛ حيث تُصبح العمارة بذاتها جزءًا من الجذب، مؤدية إلى الحماية المعمارية والحفاظ على الأحياء التاريخية.
- ربط الوحدات الأساسية يعني أن المزيد من الأماكن ستكون مأهولةً بسكانٍ على مدار اليوم، بدلًا من الإسكان المتقطِّع الذي يُخلي المدينة لفترة طويلة من اليوم: ويُمكن أن تُطوِّر الأحياء المحلية خدمات محلية ممزوجة في المكان، وهي موصولة بالعالم الأوسع.

وقد يُؤدِّي ربط الأحياء أيضًا إلى النزوح إلى الأماكن غير الحضرية الرئيسية، حين يُفضِّل الناس أماكن ذات جماليات «طبيعية» أفضل ومناطق جذابة ماديًّا. وهكذا تَنمو بِنْد وأوريجون والمجتمعات في مقاطعتَي ديشوتس وكروك؛ لأن الناس يُهاجرون، وتُظهر الدراسات التجريبية أنَّ تَغلغُل الإنترنت في هذه الأماكن مُرتفِع وسط أولئك الذين عرَّفوا أنفسهم بوصفهم أعضاء في جماعات المحافظة. الهجرة بدافع الراحة من جانب السكان محترفي التكنولوجيا تُغيِّر الثقافة ومعالم استخدام الأرض في المكان (ليافيت وبيتكين ٢٠٠٢: ١٠١–١٠٢، ١٠٥).

اتجه أنصار البيئة والنشطاء إلى الإنترنت بطُرُقٍ رئيسية في مسعًى لخلق أنظمة وقواعد بيانات بيئية عالَمية. والعلوم المعلوماتية بشأن التنوُّع الأحيائي هي حقل جديد يَعمل إلى جانب علوم الأرض، والعلوم الكمبيوترية، وهندسة البرامج. وفي الولايات المتحدة الأمريكية، أكَّدت مؤسسة العلوم الوطنية أن العلوم المعلوماتية الحيوية تَحظى بالأولوية العليا فيما يخصُّ إنشاء المعلومات في العلوم البيولوجية. ويَجري إعداد بيانات التنوُّع الأحيائي من مؤسسات التاريخ الطبيعي، بخصوص المناطق، والكائنات، والمجالات الجينومية؛ ومِن ثَمَّ فالبيانات المخزَّنة قابلة للاستخدام الآن من جانب مؤسَّسات البحث والتدريس، من خلال برنامج «سبيسيس أناليست» (برنامج يُمكِّن أي مُستخدِم من أن يطلب قواعد بيانات عديدة في الوقت نفسه)، بما يَسمح للمُستخدِمين بنمذجة شئون الكائنات والتنبُّؤ بها وتحليلها. تُساعد هذه الشاكلة من قواعد البيانات — الإنترنت الخضراء — النشطاء وأنصار المحافظة على السعي باتجاه الحفاظ/الحماية للتنوُّع الأحيائي، ورسم خرائط لتحرُّكات الكائنات، بل حتى إعادة تَصميم المَشاهد الزراعية من خلال تحليل أنواع الآفات (كريشتالكا وآخرون ٢٠٠٢).

يُشكِّل الوصل الإلكتروني لمواقع الكوارث، والحوادث البيئية، وانتهاكات حقوق الإنسان «رؤية بديلة للعالم» تُيسِّرها تكنولوجيات المعلومات والاتصال.

يَفترِض روجر سيلفرستون أن وسائل الإعلام الجماهيرية هي «فضاء ظهور» (٢٠٠٧: ٢٥–٥٥). يَظهر لنا الآخر، ويُصبح معروفًا لنا، فقط على شاشاتنا. والعالم يَظهر ويُشكَّل في ظهوره باعتباره الاختلاف الذي تُظهره الشاشة. ومن الملائم أن نَختم بنسخة مفصَّلة من هذه المقولة. المبادرات المعنية بحقوق الإنسان، ومناصرة البيئة، ودراسات العِرق على الإنترنت هي هذه الشاكلة من «فضاءات الظهور». وهنا، في الفضاء الافتراضي، توجد إمكانية أن نستطيع رؤية معاناة الآخر «و» أن نستجيب لها: حينما يَستنجِد بنا الآخر المُعاني من دارفور، ورواندا، والأنداما، يُمكننا أن نُقدِّم العون.

توحي قراءة ليلا غاندي (٢٠٠٦) الخلاقة لأعمال الإنجليز المناهِضين للاستعمار وصوغهم «سياسة الصداقة» مع الهنود بتَشكُّل هذه المجتمعات. تفترض غاندي أنه في حالة الكثير من المُنشقِّين في أوروبا خلال القرن التاسع عشر، «خان» الأفراد مصالحهم وأيديولوجياتهم القومية (يتضمَّن المثال الذي ساقته سي إف أندروز، وإي إم فورستر، وحركة النباتيين) لأنهم أعلوا من شأن صداقتهم مع الهنود والثقافات الأخرى على ما سواها. هذه «الممارسة السياسية الأخلاقية لذاتٍ راغبة مُنجذِبة بإصرار نحو الاختلاف»

كما تكتب غاندي، أسفرت عن «نزعة كونية وجدانية» (٢٠٠٦: ١٧). وبالربط بين مقولتَي غاندي وسيلفرستون، أرى أن المبادرات الافتراضية الثقافية الإلكترونية من قبيل مشروعات الرابطة الأمريكية لتقدُّم العلوم، تُتيح «جغرافيا وجدانية» للعالم وللبشرية نفسها.

تُعيد الشاشة، وقاعدة البيانات، والخرائط الجغرافيا المكانية للمعاناة صياغةَ العالم، لا باعتباره محيطات ويابسة، ولكن باعتباره مواقع للفظاعة والحرمان والألم. يتيح العالم الافتراضي خلق هذه الشاكلة من «المجتمعات الوجدانية»؛ حيث يكون بالإمكان ظهور سياسة جديدة بالكامل، قائمة على الاهتمام المشترك، بصرف النظر عن مواقع المرء الجغرافية أو العِرقية أو المستندة إلى النوع «الواقعية». مثل هذه التشكيلة الكوكبية من المجتمعات الوجدانية لا يُمكن أن تحدث بالتأكيد إلا باستخدام تكنولوجيات المعلومات والاتصال. ومن الواجب الأخلاقي أن نعترف بـ:

(١) الاختلاف.
(٢) المعاناة.
(٣) إمكانية التجاذب.

هذا الواجب «سياسي»، ولا بد أن يقود مستقبل الثقافات الإلكترونية. ما سميتُها «ثقافات إلكترونية ما بعد استعمارية» بتركيزها على العِرق، وحقوق الإنسان، ومناصرة البيئة هي نقلة باتجاه جغرافية وجدانية جديدة تمامًا، للعالم المادي تظهر أولًا افتراضيًّا على شاشاتنا. لكننا إذ نَبدأ على الإنترنت، ونَنتقِل باتجاه الملموس من حيث المساعدة، واللجوء، والفهْم، والوجدان، نَحظى بفرصةٍ لجعل ما هو «افتراضي» فعليًّا.

هوامش

(١) يُوضِّح فيذرستون وفين أن ويكيبيديا تُمثِّل مشروعًا مزعزِعًا للاستقرار تُقوَّض فيه طائفة الخبراء (٢٠٠٦: ١٠). وكما أشرنا في الفصل السادس، بشأن المجال العام، تُشكِّل مواقع الويكي، إلى جانب حركة المصدر المفتوح، والتدوين، وسيلةً مهمَّة لضمان إتاحة المعلومات وتدفُّقها الحر، ضامنة بذلك مجالًا عامًّا «عامًّا» بحق.

(٢) وفقًا لجوميس-بينا، «بوشا نوسترا» pocha nostra هي كلمة منحوتة تعني «دناساتنا» أو حتى «اتحاد الرعاع الثقافيين» (مقتبَس في إن ثورنتون ٢٠٠٧: ١١٣). الهوس ما بعد الاستعماري بالدنس والهُجْنة منعكس في نحت الكلمة نفسه.

خاتمة

استعرض هذا الكتاب تجليات العصر المعلوماتي وأبعاده المتنوعة، بالتركيز على فرضية أنه لا بد من التعامل مع الثقافات الإلكترونية على اعتبار أنها مُرتبِطة ارتباطًا تكراريًّا بالعالم المادي الواقعي، ومُتجذِّرة فيه، ومُشكَّلة بفعله. كما افترض الكتاب أن العوالم الافتراضية وثقافات الإنترنت «تتَّصل» في نقطةٍ ما بالأجساد المادية، والبِنى الاجتماعية القائمة على العِرق والنوع، والمُعتقدات الثقافية، وظروف الاقتصاد السياسي والسياسة.

قدَّمَ الفصل الأول، بعنوان «قراءة الثقافات الإلكترونية»، الفرضية الأساسية للكتاب: أن الثقافات الإلكترونية والعوالم الافتراضية لها بُعد «مادي». «العتاد الصلب» للعوالم الافتراضية والألعاب الرقمية مصنوع من أجساد، ومدن، وخرسانة، وكوابل، ومشاعر، وفضاءات عمل، وعمال، يخضعون جميعًا لديناميات العِرق والطبقة، والنوع، والتفاوتات الاقتصادية، والحكم، والظلم. بدأ الفصل بسَردٍ مُختصَر عن «مجتمع المعلومات» في عالَم مُعولَم. كانت العولمة والرأسمالية التكنولوجية هما أول ما نُوقش من موضوعات في القسم المعنون «المسائل الأساسية في دراسات الثقافة الإلكترونية». أخذ هذا القسم يُناقش المادية والجسمانية (أي موضوع الجسد المادي في الثقافات الرقمية). وتمعَّن في وجود أشكال عديدة من «الانقسام الرقمي» — التفاوت في القدرة على الاتصال، والجودة، وتوسُّع التكنولوجيات والثقافات الرقمية. كما دُرِست في هذا الموضع أيضًا مسألة الحكم الإلكتروني، وهي مسألة مهمَّة في الجانب والتطبيق السياسيَّيْن للتكنولوجيات الثقافية الإلكترونية. أبرزَ هذا القسم مسألة الهُوية، والمجتمع المدني في عصر الثقافات الرقمية، والطبقة، والعِرق، والفضاء والجغرافيا، والمخاطر، والمدينة الوسائطية، والجماليات. وكان كلٌّ من هذه المناقشات في هذا الموضع بمنزلة مقدِّمات إلى تفصيل أوسع فيما بعدُ في الكتاب.

واختُتِم الفصل بتفحُّص ثلاث «مقاربات» إلى الثقافات الإلكترونية. أما الأبعاد الإثنوجرافية للفضاء الإلكتروني فمن شأنها أن تشتمل على دراسة إسهام المُستخدِم النهائي في تصميم البرامج وتطبيقاتها، وإنشاء المجتمعات والشبكات على الإنترنت، والأشكال الثقافية الشعبية لمثل هذه التكنولوجيات، والهُويات الثقافية التي تَظهر في الفضاءات التكنولوجية الجديدة، والاقتصاد السياسي للثقافة الإلكترونية. وأما نظرية «الأباراتجايست» التي صيغت في بداية الأمر في سياق الاتصالات باستخدام الأجهزة المحمولة، فتَتناول «روح» الثقافات الإلكترونية و«منطقها». وافترض الفصل الأول أن «أباراتجايست» الثقافات الإلكترونية مزدوجة، تشمل: «الاتصال الدائم» (كما يفترض كاتس وأخوس ٢٠٠٢ فيما يخصُّ الهواتف المحمولة) والتضخيم. ومن شأن مقاربةٍ تَنتمي إلى حقل الدراسات الثقافية أن تتناول مسائل الفاعلية، والقوة، والهُوية. وأما استخدام هذا الكتاب مقاربة تنتمي إلى الدراسات الثقافية، فيعني أنه يُعامِل الثقافة الإلكترونية بوصفها صيغةً وسط ثلاثة عناصر حاسمة من الفاعلين: «العتاد الصلب» (الآلات، والكمبيوترات، وشبكات الكوابل)، و«العتاد المرن» (البرامج)، و«العتاد الرطب» (البشر)؛ حيث تكون العناصر الثلاثة مدمجة بعمق في السياقات الاجتماعية والتاريخية للتكنولوجيا؛ ومن ثَمَّ أيضًا «العناصر» أو العوامل الأخرى، من قبيل النوع والعِرق والأشكال الرمزية والثقافية، والاقتصاد والسياسة، والهُوية. يفترض الكتاب أنه لا يُمكن أن ننظر إلى الثقافات الإلكترونية على أنها محض تكنولوجيات معلومات واتصال، دون إشارة إلى التساؤلات المتعلِّقة بالقوة، والهُوية، والأيديولوجية، والثقافة. ويعني هذا إيلاء اهتمامٍ لمسائل السياسة: إذا كانت هناك سياسة (وربح) متضمَّنة في إنتاج الثقافات الإلكترونية، فهناك أيضًا سياسة في استهلاكها.

بدأ الفصل الثاني، بعنوان «الثقافات الإلكترونية الشعبية»، بوصف أربعة ملامح رئيسة للثقافات الإلكترونية الشعبية: «التلاقي»، و«إعادة الوساطة»، و«الاستهلاك»، و«التفاعلية». أما التلاقي، بتعبير هنري جنكينز (٢٠٠٦)، فهو اجتماع تطبيقات مُتنوِّعة عبْر أشكال متعدِّدة من الوسائط، على منصَّة أو واجهة تفاعلية مشتركة. وأما إعادة الوساطة، كما شرحها أول الأمر بولتر وجروسين (١٩٩٩)، فهي التناقُض الذي تحاول فيه التكنولوجيا من جهةٍ جعْل الجمهور يشعر وكأنه هناك بالفعل في المشهد، دون أي تكنولوجيا وسيطة (المباشَرة)، ومن الجهة الأخرى، جذْب الانتباه إلى الوسيط نفسه (الوساطة الفائقة). وأما الاستهلاك فيشير إلى الثقافة الاستهلاكية التي تُنتجها

تكنولوجيات وسائل الإعلام الجديدة — من محرِّكات البحث المخصَّص إلى المنتَجات. وأما التفاعلية بين الجمهور والمنتِج والمنتَج فتُميِّز ثقافات وسائل الإعلام الجديدة؛ حيث يجرِّب الجمهور/المستخدِم الخيارات، بل يشارك في تكوين التكنولوجيا أو الوسيط.

وبتقديم هذه المفاهيم الأساسية، تفحَّصَ الفصل «أجناسًا» متنوعة من الثقافات الإلكترونية. «السايبربنك»، الجنس الأدبي الذي يُمثِّل الحياة في عالم موصول إلكترونيًّا، ويقدِّم فلسفة «ما بعد بشرية» باستخدام السايبورج. تؤمن «ما بعد البشرية» بأن قيود الجسد البشري — السن، والمرض، والمظهر، والإعاقة — يُمكن التغلُّب عليها، وأن قدراته — الأشكال، والذكاء، والقوة، ومقاومة الأمراض — يُمكن تضخيمها من خلال التدخُّل التكنولوجي. ركزت مناقشة السايبربنك على الجسد (الذي تتزايَد ترجمته إلى بيانات، أو يُعدَّل في هيئة سايبورج)، والنسل (منتجة قلقًا ثقافيًّا بخصوص الاستنساخ)، والزمان والمكان، والبيئة (عالم ما بعد هلاك العالم في معظم سرد السايبربنك التخيُّلي وأفلامه)، والمعلومات. كما عرض الفصل النقد النسوي للسايبربنك، الذي يرى التكنولوجيا مندمجة في الأبوية والرأسمالية؛ ومن ثَمَّ فهي استغلالية وظالمة في جوهرها.

تُمثِّل ألعاب الكمبيوتر أسرع صور الثقافات الإلكترونية انتشارًا. بدأ هذا القسم بمناقشة للطبيعة الاجتماعية للألعاب وعنصرها التفاعُلي. وجرى تأمُّل «التفاعل الاجتماعي الجديد» الذي ينشأ مع اللعب، مع استنتاج أن اللعب، وخصوصًا من نوع لَعِب أداء الأدوار المباشر، يُمثِّل علامةً على ظهور شكل جديد من التآلُف الاجتماعي، والثقافة العامة. ثم انتقل النقاش إلى النظر في تطوير القدرات الجديدة، و«البِنية» السردية للألعاب، وتأدية الأدوار، وأخيرًا، سياسة عالم الألعاب، «العِرقية» «المؤسَّسة على النوع»، مع افتراض أن الشخصية الموجودة في اللعبة تُشكَّل في الواجهة التفاعُلية للاعب البشري «الواقعي» والشكل المنتَج بالكمبيوتر على الشاشة، ولذا فهي ليست مستقلَّة بالكامل. عوالم الألعاب مُشكَّلة بطرقٍ خاصة، بناءً على كلٍّ من إنتاجها واستهلاكها، وهي في أغلب الأحوال مبنية على الصور النمطية عن النوع والعِرق والقومية.

يُشكِّل المعجبون على الإنترنت تجليًّا ثقافيًّا شعبيًّا مهمًّا للفضاء الإلكتروني. فاتحادات المُعجَبين ونصوصهم وسيلتان مهمَّتان لتحقيق الصلة بين الأفراد وغيرهم من الأفراد المتشابهين معهم في الفكر، ومن ثَمَّ تشكيل مجتمع. ومجتمعاتُ المعجبين على الإنترنت مثالٌ للأُلفة الثقافية التي تنشأ على الرغم من المسافات الجغرافية والزمنية. ومواقع المُعجَبين هي أراشيف، تُوثِّق كميات هائلة من التفاصيل عن شخصيتها الشهيرة المختارة،

وهي كذلك فضاءات معلوماتية، رسمية أو دارجة (أي غير رسمية)، تدور حول شخصية شهيرة معيَّنة. يُتيح الإعجاب على الإنترنت لكثير من الأفراد أن يتجاوزوا خلفياتهم السياسية والاجتماعية والثقافية ليلتقوا بوصفهم مجتمعًا يوحِّده التركيز على الإعجاب، قد لا يمتُّ بصلة إلى مجتمعهم «الحقيقي». وغالبًا ما يتجاوز المعجبون على الإنترنت، أو يتجاهلون، «الانتماءات» الأخرى القائمة على الهُوية والعِرق والمكان ونظم المعتقدات، ليُشكلوا مجتمعًا مبنيًّا على أساس ذوق أو تفضيل مشترك. وكما افترض هذا الجزء، فسياسة المعجبين تخضع أيضًا لسياسة الثقافة الاستهلاكية وما يرتبط بها من تساؤلات بشأن الفاعلية والهُوية. وافترض هذا الجزء أن المُعجَبين واتحادات المعجبين يُفيضون من العالم الافتراضي على العالم الواقعي، وأن الصلات والقوة المرتكزتَيْن على مجتمع المعجبين الافتراضي مُفيدتان في تغيير الترتيبات الاجتماعية-العامة في العالم المادي.

يَشمل فن الوسائط الإعلامية الجديدة عروض الواقع الافتراضي، وإبداعات النصوص التشعبية، والتركيبات الفنية التفاعلية. الأفلام على الهواتف المحمولة، والمرئيات على الكمبيوترات المَكتبية، والموسيقى على الويب، والاتصالات الهاتفية عبْر الويب، والنصوص الحَرْفية بصيغة خدمة الرسائل القصيرة، هي الآن أشكال من الأنشطة الرؤيوية والسماعية والنَّصِّية واللمسية. وتمنَح ثقافة التلاقي داخل الفضاء الافتراضي قدْرًا هائلًا من القوة للمُستخدِم ليُصمِّم الواجهات التفاعلية، والجماليات والتعديلات داخل عالم الكمبيوتر. استكشف الجزء المعني بفن الوسائط الإعلامية الجديدة «النصية الرقمية» (تلاقي أشكال عديدة من وسائل الإعلام في العصر الرقمي؛ حيث يُمكن النفاذ إلى المطبوعات، والصوتيات، والمرئيات، والرسوم ومعالجتها من خلال تطبيق برامجي واحد مُشترَك). وكما افترض هذا الجزء، فالتلاقي يشمل أيضًا تلاقي التكنولوجيا دخل الجسد البشري. فن الوسائط الإعلامية الجديدة الذي يُشرِك الجمهور (الذي نراه في عروض مثل «تكست ترين») يُعيد تحريك الجمهور، ومن ثَمَّ يُمكن وصفه بأنه فن الجمهور النشط. وتجسِّد صور كثيرة أيضًا مبدأ «إعادة الوساطة»؛ حيث تنشأ أشكالٌ جديدة من الوسائط الإعلامية من الأشكال القديمة. يرفض فن الوسائط الإعلامية الجديدة، كما يزعم هذا الجزء، فصل العمل الفني عن الجمهور الذي يُشاهِده، مُحوِّلًا العمل الفني من كونه محض فُرجة أو منظر إلى كونه بيئة.

ظهر التسجيل والبث الرقميان وأجهزة الآي بود بوصفِها تكنولوجياتٍ شعبيةً يمكن استخدامها للترفيه والمعلومات والتعليم. وافترضتُ في هذا الجزء أن للبث الرقمي ملمحَيْن

أساسيَّيْن: «التخصيص» و«التوزيع المضخَّم». خلافًا للووكمان أو الديسكمان، الذي تعامل مع المستمِع ببساطة على أنه مُستهلِك سلبي، يُحوِّل التسجيل والبث الرقميان المُستهلِكَ إلى مُنتِج. وبالنظر إلى دورهما في التعليم والجامعة، يصبح التسجيل والبث الرقميان وسيلةً لخلق أسلوب جديد لإنشاء المعرفة وبثها، لا يعتمد على المؤسَّسات.

أما الفن الجينومي فهو أحدث نزعة على المشهد الفني الأورو-أمريكي. باستخدام مفاهيم وأفكار من الهندسة الوراثية، والعلوم الكيميائية الحيوية، تَرغب هذه الأشكال الفنية — التركيبات الافتراضية، وتعديلات الجسد باستخدام الكمبيوترات والبرامج — من ستيلارك، وإدواردو كاك، وغيرها في تَمثيل التطوُّر المُمكن للبشر. وافترض هذا الجزء، بمعاملة مثل هذا الفن على أنه «فن ما بعد بشري»، أنه يَستكشف ويعرض إمكانات الشكل البشري. يَشمل هذا أنماطًا جمالية معينة، من قبيل الوحشي والمسخي، وخلق «الأجساد» المعلوماتية؛ حيث يكون الوسيط والجسد مُتماهيَيْن (ما سمَّاه يوجين ثاكر ٢٠٠٤أ «البيوميديا». ومع ذلك، فهذه الشاكلة من أنواع الفن ما بعد البشري، تَنطوي على أبعادها السياسية أيضًا؛ لأنها تُمثِّل، في رأيي، النزعة البشرية لتولي مسئولية القدَر نفسه.

وفي القسم الأخير من هذا الفصل، تناولتُ ظاهرة التواصل الاجتماعي، الشائعة الآن. أضحت مواقع التواصل الاجتماعي التي تُساعد على بناء النبذات التعريفية (الخاصة، أو العامة، أو شبه العامة) هي النزعة الرائجة، وخصوصًا بين الشباب عبْر المدن الكبرى. وكما افترض هذا القسم، فإن التواصُل الاجتماعي يُشوِّش التمييز بين الخاص والعام. كما جرى تناول موضوع الخصوصية في التواصُل الاجتماعي — وهو أيضًا مثار مخاوف ثقافية ووالدية كبرى — مع افتراض أن حصرية مواقع التواصل الاجتماعي ومراقبتها تُكرِّران الأوضاع الخاصة بالحصرية، والخصوصية، والحراسة في الحياة الواقعية. كذلك، تُساعد مواقع التواصل الاجتماعي على تضخيم العلاقات الاجتماعية. يَتزايد اعتماد الصداقات على الوسائط والتكنولوجيا من خلال التفاعلات على الإنترنت، ومواقع التواصل الاجتماعي هي أسلوب رئيسي لإنتاج «الصداقات». كذلك، يُمكِّن التواصل الاجتماعي الفرد بمعيار حيازة «رأس مال اجتماعي». وفيما يخصُّ الشباب، التواصل الاجتماعي هو أسلوب للتمثيل الذاتي والظهور؛ ومِن ثَمَّ تصبح إدارة النبذات التعريفية على الإنترنت؛ حيث يعكس المستخدمون شعورًا «بذوقهم» الحسن، أسلوبًا بالغ الأهمية لإنتاج الهُوية «الاجتماعية» وإشهارها. ويحظى الترابط الشبكي على الإنترنت، الذي يُؤدِّي غالبًا إلى علاقات وصداقات خارج الإنترنت، بعلاقات «مادية» رئيسية. ولذا، فإدارة النبذة التعريفية على الإنترنت هي

مُكوِّن أساسي في الوقت الراهن للهُويات في الحياة الواقعية؛ لأنَّ الناس يزدادون التقاء على الإنترنت وخارجها معًا.

درس الفصل الثالث، بعنوان «الأجساد»، ظهور أشكال جديدة من الأجساد البشرية الموصولة بالشبكات، والمتصلة، والمترابطة إلكترونيًّا، والمعدَّلة. في القسم الافتتاحي لهذا الفصل، ذكرتُ أن ما بعد البشري هو هذا الجسد البشري المتصل بالشبكات، المعدَّل، الذي لا يتناسب بأي شكل دقيق مع تعريف البشر أو الآلة. «يُجرَّد» الجسد من جسديته، ثم «يُعاد تجسيده» في عملية سميتُها «النشوء الاندماجي الإلكتروني»؛ حيث يتسبَّب اندماج العتاد الرطب (الجسد العضوي) والعتاد المرن (الدوائر الإلكترونية) في ظهور شكل جديد من البشر نفسه. ويُمكن أن يحدث هذا «النشوء الاندماجي الإلكتروني» ما بعد البشري من خلال التجميل (الذي يشمل تعديل الجسد بالتكنولوجيا العالية)، والترجمة إلى صيغة رقمية ومعلوماتية (الذي يَشمل وضع قواعد البيانات للجسد وعمليات إعادة تشكيل أكثر جذرية، من قبيل فيزياء البرودة وفلسفة ما وراء البشرية). ومع ذلك، كما افترض هذا القسم، فما بعد البشري هذا يُصبح جسدًا استهلاكيًّا آخر.

في القسم التالي من هذا الفصل درستُ الجسد «الموصول»؛ حيث يُزوَّد الجسد بوسائط التكنولوجيا، وتُصبح التكنولوجيا نفسها امتدادًا للجسد. وافترضتُ أن الجسد الموصول يشغل فضاءات عديدة في وقتٍ واحد، حتى مع امتداد الهُوية نفسها وراء الجسد وجلده. الخبرة ما بعد البشرية هي خبرة تجريد من الجسد وإعادة تجسيد (ما أسميتُه «النشوء الاندماجي الإلكتروني»). «يُجرَّد» الجسد من جسديته حينما يحوَّل إلى قاعدة بيانات، غير أنه يُعاد تجسيده أيضًا، بانتقال الذاتية إلى الخارج من الجسد إلى داخل دارة التحكُّم الإلكتروني. النشوء الاندماجي الإلكتروني ظاهرة يُوجَد فيها ما بعد البشر في «علاقة تكافلية» مع التكنولوجيا، لا تظل فيها التكنولوجيا مجرد أداة وظيفية أو ذرائعية، ولكنها تكون «مكوِّنًا» من مكوِّنات الهُوية ما بعد البشرية نفسها. وافترضتُ في هذا الموضع أيضًا أنه مع تزايد اعتماد الجسد على التكنولوجيا، يصبح الواقع كله قائمًا على الوسائط — ما سمَّاه مارك هانسن (٢٠٠٦) نموذج «الواقع المختلط». يُعيدنا كلٌّ من إعادة التجسُّد والنشوء الاندماجي الإلكتروني إلى الجسد، ولكن «الجسد في التقنيات» الذي يُسهِّل تلاقيه مع التكنولوجيا إدراكًا مضخمًا.

في القسم الأخير من الفصل الثالث استكشفتُ التبعات السياسية لهذا النشوء الاندماجي الإلكتروني لما بعد البشري. افترضتُ أننا في عصر «هُوية السايبورج»؛ لأننا

لا نُحسُّ بأن هواتفنا المحمولة أو كمبيوتراتنا كيانات مختلفة، ولكننا نحس بأنها «ذواتنا». يوحي النشوء الاندماجي الإلكتروني لما بعد البشري بأن الهُوية لم تَعُد «مُسكَّنة في» جسد أو «مقيدة» به. إلا أنه يوجد تناقض مع ذلك في قلب الثقافات الإلكترونية: في عصرٍ يُمكن فيه جعل كل شيء فرديًّا ويُمكن فيه للناس أن يتسوَّقوا ويعملوا ويلعبوا أو يحكموا دون أن يَخْطوا خارج منازلهم — مثال متطرِّف للخصخصة و«اختفاء» الجسد — يُمكن أن يكون الفرد، نظريًّا، موصولًا بالعالم على مدار اليوم. هذه الحركة المزدوجة من الخصخصة/الاختفاء والإشهار/الاتصال هي سمة مُميِّزة للعصر الرقمي. أعترض على فكرة الشخص المواطن الافتراضي بالكامل؛ لأن تجاوز الجسد، كما بيَّنتُ في هذا الفصل، فيما يخص النساء والأقليات الذين طالبوا بالحقوق والمزايا المستندة إلى أجسادهم، هو نقمة وليس نعمة، للسبب البسيط الذي هو أن الجسد المادي «سياسي» من وجهة نظرهم؛ فالرِّفاه، والتوظيف، والخدمات الطبية، وحقوق التصويت، والمواطنة تُتاح للفرد على أساس لون الجسد «المادي»، وقدْرته، وهُويته الإثنية. ودون جسد مادي، لا يُمكن أن تكون هناك «مواطَنة افتراضية». تفحَّصتُ في هذا القسم أيضًا التشكيلات المتغيِّرة للشيخوخة، والأسرة، والجسد «الإجرامي». وعُدتُ إلى فرضية الكتاب؛ لأبيِّن كيف أن العوالم الافتراضية تُبنى بالأجساد العاملة الموسومة بالعِرق والنوع، مفترضًا أن السياسة يجب أن تظل قائمة على الأجساد الواقعية. حتى مع الأجساد الناشئة الاندماجية الإلكترونية، افترضتُ أن السياسة، والرفاه، والحقوق تستلزم جسدًا ماديًّا. وفي القسم الأخير؛ حيث تمعَّنتُ في موضوع المواطَنة، رأيت أن الفاعلية تكمن في قلب المواطَنة والحقوق. افترضت أننا، في عصرٍ تكون فيه الفاعلية، ولو جزئيًّا، هي نتاج المادة غير العضوية الملحقة بأجسادنا أو المغروسة فيها، قد لا نأخذ في إنشاء مواطنين جُدُد بقدْر ما ننشئ أشكالًا جديدة من ممارسات المواطَنة من خلال مشارَكةٍ أكبر في «المواجهات» الثقافية — عبْر القومية، والجالياتية، والمتعدِّدة الثقافات — التي تيسِّرها تكنولوجيات المعلومات والاتصال. وأعلنتُ ملحوظة احترازية حينما افترضتُ أن السايبورجات يُمكن أن تصبح المعيار الجديد «للأجسام».

استكشف الفصل الرابع، بعنوان «الثقافات الفرعية»، الطرق التي نشأت من خلالها الثقافات الهامشية، والبديلة، والهدامة في الفضاء الإلكتروني. الثقافات الفرعية ممارسات غير معترَف بها، أو تُعَد غير قانونية في نظر دولة التيار السائد أو ثقافة المؤسَّسة. إذا كان الفضاء الإلكتروني منظومة من الممارسات الاجتماعية، فحينئذٍ، تصبح هذه الممارسات التي لا تجد القبول ثقافاتٍ فرعيةً. بدأ التدوين بوصفه ممارسة هامشية في الثقافة

الإلكترونية، ولكنه اكتسب الآن مكانة «التيار السائد». وافترض هذا الجزء أن المدوَّنات تمثل بناء الذات وتمثيل الذات اللانهائيَّيْن في عصر وسائل الإعلام الجديدة، خالقة ذاتًا اتصالية من أجل الاستهلاك العام. يصبح التدوين وسيلة للحوار مع العالم. والمجال التدويني هو عالم مبني من جانب المستخدِمين من خلال نشر تكنولوجيات المعلومات والاتصال، ويُمكن أن يصير أساس تشكيل المجتمع.

تشمل تكنولوجيات التمثيل الذاتي كاميرات الويب. وكما أفترض، فاستخدام النساء لكاميرات الويب يُحوِّل الشأن اليومي إلى فرجة، وتصبح أسلوبًا لتحكُّم المرء في تمثيله، ومن ثَمَّ وسيلة لتمكين المرأة. وهي تُمكِّن الفرد العادي من أن يصير مؤديًا يراه العالم.

من أشكال الثقافة الإلكترونية هذه «الآمنة» نسبيًّا، انتقل الفصلُ إلى مناقشة الجريمة الإلكترونية والاختراق. تُنتِج تكنولوجيات المعلومات والاتصالات أشكالًا جديدة من السرقة. فحصَ هذا القسم تصنيفًا للأشكال المتنوعة من الجريمة الإلكترونية، موضحًا أن المخترقين هم، على الأغلب، أفراد يقتحمون الأطر الرئيسية على سبيل التحدي، لا بغرض السرقة. ولذا، يصبح المخترقون رموزًا لـ «المقاوَمة الثقافية الإلكترونية»؛ حيث يرمزون للنفاذ «غير المرخَّص». ويُمكن النظر إلى الاختراق على أنه شكل من أشكال المرور أو التنكُّر؛ حيث تساعد الهُويات الزائفة في وسيط مائع مثل الإنترنت المخترقين على تجاوز الضوابط. والاختراق ثقافة فرعية؛ لأنه يُعيد تشكيل التكنولوجيا والعلاقات الاجتماعية بهدم القواعد، والقوانين، والأعراف الاجتماعية بخصوص استخدام التكنولوجيا.

بعد ذلك، بحث الفصل النشاط الاختراقي، ووسائل الإعلام التكتيكية، والإرهاب الإلكتروني. أما النشاط الاختراقي، أو الاختراق بدوافع سياسية، فيُستخدَم في أغلب الأحوال بوصفه شكلًا من الدعاية. ويُحيل الفضاء الإلكتروني مجالًا عامًّا متنازَعًا عليه، مُمدِّدًا داخل الفضاء الإلكتروني اهتمامات الفضاء العام في الحياة الواقعية، وسياسته، ونشاطه. وافترضتُ أن النشاط الاختراقي متَّصل بالحركات الاجتماعية الجديدة في القرن العشرين.

أما وسائل الإعلام التكتيكية فظهرت ردًّا على أشكال وسائل الإعلام المؤسَّسية أو التابعة للدولة، التي ترغب في القضاء على تنوُّع الرأي. تستخدم وسائل الإعلام التكتيكية كل أشكال الوسائط الإعلامية، وتتَّسم بأنها مؤقتة، و«مفتوحة المصدر». وهي تنشر التضليل، وتتتبع التضليل، وترتب الاعتصامات، وتُخرِّب شبكات معلومات الدولة أو المؤسَّسة.

وأخيرًا، التفتُّ إلى الإرهاب الإلكتروني. الإرهاب الإلكتروني هو الفعل الذي تمارسه مجموعة من الناس باستخدام شبكات الكمبيوتر لتخريب أو تدمير البِنية التحتية

الإلكترونية أو المالية أو المادية لدولة أو جماعة من أجل غرض سياسي. ومع ازدياد رقابة الدولة أو المؤسَّسة على الفضاء الإلكتروني، ومع تعاظُم اتخاذ المعاملات المالية المسار الإلكتروني، يجد الإرهابيون الإلكترونيون أن هذه التكنولوجيا مفيدة.

كان الصنف التالي الذي درستُه داخل الثقافة الإلكترونية هو الإعجاب على الإنترنت. يُشكِّل هذا الإعجاب صورة جديدة من صور تشكيل المجتمع، تساعد الناس المتماثلين في الأذواق والأشياء التي يعجبون بها على الالتقاء في الفضاء الإلكتروني، بصرف النظر عن مواقعهم المادية والجغرافية. ويَكثُر جدًّا أن تعمل كتابات المُعجبين وفنونهم، مثل السَّرد الإبداعي للمثليِّين، على الضد من مشاهير التيار السائد أو ثقافة المعجبين السائدة.

المضاد الجوهري لثقافات المعجبين على الإنترنت هو الكراهية الإلكترونية. نظر هذا القسم في الثقافات الإلكترونية المستندة إلى العِرق، والجنس، الفتاكة الظاهرة في الوقت الراهن. تبسط مواقع الجناح اليميني أيديولوجياتها في الفضاء الإلكتروني. وتمامًا كما يستخدم النشطون الاختراقيون تكنولوجيات المعلومات والاتصالات لنشر حملاتهم المناهضة للدولة، أو كما تستخدمها جماعات أنصار البيئة لنشر الوعي، تستطيع جماعات اليمين الراديكالية استخدامها لنشر الكراهية.

تَنشُد النسوية الإلكترونية تطويع تكنولوجيات المعلومات والاتصالات لاستخدام النساء وتحريرهن. وتسعى النسوية الإلكترونية، في مقاومتها الأيديولوجية الذكورية، ومن ثَمَّ الأبوية التي تتَّسم بها تكنولوجيات المعلومات والاتصال، إلى تحرير الفضاء الإلكتروني. السايبربنك النسوي حركة ثقافية فرعية تؤمن بأن هناك رابطة شيطانية جوهرية بين الثقافة الإلكترونية، والتكنولوجيا، والرأسمالية، والأبوية. ترى كاتبات مثل مارج بييرسي وبات كاديجان موضوع تجاوُز الجسد مهربًا من وقائع القمع المؤسَّس على العِرق والنوع. ويُثِرن التساؤلات حول موضوع «الغريب» المألوف للغاية في السرد الإبداعي العلمي والتيار السائد في السايبربنك. تعيد كاتبات السايبربنك النسوي تعريف التكنولوجيا من حيث استخدامها، ويُدرجن السحر، والروحانية، والعواطف باعتبارها استجابات وأساليب لتطويع لتكنولوجيات المعلومات والاتصال، بالقدْر نفسه من الأهمية. كذلك، ويرى السايبربنك النسوي التكنولوجيا متجذِّرة في سياق اجتماعي وثقافي محدَّد. وإذ يمدِّد الفن النسوي الإلكتروني من جماعات مثل في إن إس ماتريكس، اهتمامات النسوية الإلكترونية، فهو يُحوِّل الخطابة والمجازات الأبوية والمتحيزة للجنس عن النساء إلى أساليب للتمثيل الذاتي. وتصبغ أشكال الفن النسوي الإلكتروني صبغة فاقعة من

الأنشطة الجنسية والسيطرة على الأجساد. يؤكد هذا النمط من الفن كيف يمكن تطويع التكنولوجيا من جانب النساء لتقوية أنفسهن.

وقد خلص هذا الفصل إلى أن الثقافات الإلكترونية تتمدَّد في عالمٍ آخر، وبدرجة أعظم من التواصل والاجتماع والظهور، وأشكال تفكير ومعتقدات وممارسات موجودة بالفعل ومقاوِمة.

بدأ الفصل الخامس، المعنون «النوع والهُويات الجنسية»، بوصفٍ للطريقة التي تتأثَّر بها النساء بالتكنولوجيا وتُؤثِّر فيها من خلال استعراض سريع للانتقادات النسوية للعلوم التكنولوجية. ثم انتقل لمناقشة مسألة النساء والفضاء الإلكتروني. وإذ تفحَّص الجزء الأول مسألة التجسُّد والتكنولوجيا، فقد حدَّد مكانة «البيت» — الذي يُعَد تقليديًّا فضاءً «أنثويًّا» — باعتباره فضاءً للوجود المجسَّد تُمارَس فيه أنشطة اعتيادية على نحوٍ متكرِّر. فمن خلال تكنولوجيات المعلومات والاتصال، تختبر النساء اللاتي يُنشئن صفحاتهن التعريفية نوعًا مختلفًا من التجسُّد. وكما افترضتُ، فاستخدام كاميرات الويب والمدوَّنات يساعد النساء على الإفلات من هُوياتهن وإنشاء هُويات جديدة.

بحث هذا الجزء أيضًا في تصوير الفضاء الإلكتروني المستمر للنساء على أنهن أشياء للتلاعب، مُفترِضًا أن «الهروب» من الجسد أو «تجاوُزه» الذي يحتفي به المتحمِّسون للثقافة الإلكترونية ليس هدفًا مرغوبًا للنساء الأقلية. واستمرارًا في مناقشة المقولة المبيَّنة في الفصل الثالث، كرَّر هذا الجزء أن الجسد لا يمكن تجاوُزه؛ لأن الهُوية والفاعلية والسياسة، والعدالة لا تزال تُسند إلى الجسد المادي.

بعد ذلك، انتقل الفصل إلى التدبُّر في استخدامات الفضاء الإلكتروني المُستنِدة إلى النوع؛ فشبكات النساء، مثلًا، تُجسِّد تطويع وسائل الإعلام والبيئات الجديدة القائم على النوع — المادي والخطابي معًا. وبينما تتواصَل الخطابات الأبوية التقليدية عن النساء في الفضاء الإلكتروني، فلا يزال المجال مع ذلك مصدرًا مُمكنًا للمشاركة الأنثوية المضخَّمة في الفضاء الإلكتروني. افترض هذا القسم أن الاستخدامات الممكنة للثقافات الإلكترونية لا تنطبق على كل النساء. فالاختلاف في استخدام تكنولوجيات المعلومات والاتصالات وفي النفاذ إليها، فيما بين العمال البيض والأفارقة والجنوب شرق آسيويين، على سبيل المثال، يبقيان من المسائل الأساسية. ومن ثَمَّ فالتناقض المتمثِّل في أن الفضاء الإلكتروني، بوصفه مجالًا عامًّا إلكترونيًّا مضادًّا ونسويًّا، ذا هُويات، وحريات، وحراكات، وفاعلية مضخَّمة، تُتيحه عاملات لن يُتاح لهن أبدًا (النفاذ إلى) مثل هذه الهُويات، أو الحريات، أو الحِراكات، أو الفاعلية.

ومع ذلك، ففي بعض الحالات، يُعيد الفضاء الإلكتروني تشكيل الفضاء العام والمجال العام؛ لأنه يَسمح بأشكال جديدة من النقاش، والتعبير، وصياغة الآراء، ليست مقيدةً بمعايير «الرشادة» و«العقل».

في القسم الثالث، التفتُّ إلى موضوع «الإنترنت الجنسي»، مقدِّمًا استعراضًا للشبكة العنكبوتية العالمية ذات الطابع الجنسي. وبدراسة غلبة الجنس الإلكتروني، باعتباره تطوُّرًا تجاريًّا للإنترنت وتكنولوجيات المعلومات والاتصال، وضع هذا القسم حرية الفضاء الإلكتروني باعتبارها عاملًا مؤثِّرًا في صعود الغَزَل الإلكتروني، وأشكال مختلفة من الجنس الإلكتروني (قدمتُ تصنيفًا نموذجيًّا من نقاد ودراسات متنوِّعين أيضًا). فحص هذا القسم أيضًا الاستجابات النسوية للإنترنت الجنسي. يرى بعض النِّسويين الثقافة الإلكترونية تمديدًا وتعزيزًا للصور النمطية من الحياة الواقعية، بينما يراها آخرون محرِّرة للنساء ليستكشفن نزعات وتفضيلات جنسية بديلة. وكما افترض القسم، تعمل الإباحية على الإنترنت على نحوٍ تكراري؛ حيث تعود تفضيلات العميل بالمزيد من التنويعات والتطويرات على صناعة الجنس على الإنترنت.

وفي القسم الأخير، التفتَ الفصل إلى الفضاء الإلكتروني باعتباره موقعًا للنزعات الجنسية البديلة. وتعامل مع تطويعات الفضاء الإلكتروني من جانب المثليِّين، وجماعات مزدوجي الجنس؛ حيث يُقلِّل خفاء الهُوية من المخاطرة، ويوسِّع فرص المواساة، والغرام، والنصح، وإقامة مجتمع.

أما الفصل السادس، بعنوان «الفضاءات العامة»، فانصبَّ اهتمامه على الفضاء العام والمجال العام باعتبارهما فضاءَين محوَّلَيْن من خلال انتشار تكنولوجيات المعلومات والاتصال. وكانت فكرته الأساسية هي أنه بينما لا يمكن افتراض أن الفضاء العام الإلكتروني فضاءٌ جديد بالكامل، فهو يدل على تضخيم الفضاءات العامة القائمة، وعلى امتداد في عالَم آخر من المجتمعات، ومواقع النشاط السياسي، والفاعلية التي توجد في المجال العام الواقعي. وكما افترضتُ، فالفضاءات العامة هي أيضًا فضاءات للمراقبة من خلال استخدام الدوائر التليفزيونية المُغلقة وشاشات العرض.

تمعنتُ أولًا في طبيعة «الفضاء الإلكتروني» نفسها، بادئًا بالفضاءات الثقافية العالمية. وتشمل هذه فضاءات الإنترنت التي أنشأتها مجتمعات الجاليات، والتتجير الحاد للفضاء الإلكتروني من خلال الإعلانات، وانتشار الدين والمُعتقَدات من خلال التكنولوجيات الإلكترونية.

عَنَتْ إعادة التركيب العالمية من خلال تكنولوجيات المعلومات والاتصالات أن المدن الكبرى هي الآن «مدن مرنة» أو مدن عالَمية، مترابطة شبكيًّا، وتعمل عمل العُقَد في تدفُّقات المال. ومع ذلك، افترضتُ أن إعادة التركيب هذه ليست متساوية دومًا؛ لأنها تَنطوي، في كثير من الحالات، على علاقة استغلالية بين المدن والمناطق.

ثم اختبرتُ مناهج رسم خرائط الفضاء الإلكتروني، من خلال استخدام الإنترنت، وفضاء المعلومات، والبيت، والجاليات. البيوت المتصلة هي السائدة الآن، وهي تُغيِّر على نحوٍ ملموس من طريقة الإحساس بالفضاء الشخصي/العائلي. وتُعيد مجتمعاتُ الجاليات تشكيلَ النزوح الجغرافي بالالتقاء في الفضاء الإلكتروني. وتؤثِّر التكنولوجيا أيضًا في الحيوات اليومية حينما تُسقِط التمييزات بين البيت والمكتب، كما يسقط التقسيم ما بين الخاص والعام. المستخدمون العاديون للشبكة العنكبوتية العالَمية وتكنولوجيات المعلومات والاتصالات «يرسمون خرائط» المدن على نحوٍ مختلف أيضًا، من خلال استخدام أنظمة تحديد المواقع أو من خلال منافذ المعلومات.

بدأت المجتمعات المحلية تتصدَّى لمشكلات الجوار، وتُطلِق المناقشات على الإنترنت، دالَّة بذلك على شكل جديد من التفاعُل الاجتماعي والتدخُّل المحلي. يُنتِج «المجتمع الشبكي» نسقًا جديدًا من الفضاء العام في المجال العام، بإتاحة المشاركة في النقاش العام حتى للرجال والنساء اللازمِين بيوتهم. وهو يُمدِّد نطاق الهيئة الحاكمة المحلية، ويُمكِّن جمهور المواطنين من الاتصال. وبينما يعتمد جانب كبير من هذا الفضاء وطبيعة المجال العام على القدرة على الاتصال، وعلى جودة الاتصال، والردود (من جانب السلطات)، فهما يُتيحان أيضًا النفاذ إلى أشكال جديدة من المعرفة (مثل مواقع الويكي) التي ربما تكون أقل «قابلية للضبط».

افترض الفصل أن الحركات الاجتماعية في الفضاء الإلكتروني تملك القدرة على التأثير في الحيوات الواقعية. يُقدِّم الفضاء العام الإلكتروني والمجال العام إمكانية حدوث تضخيم للحركات الساعية إلى العدالة الاجتماعية في العالَم المادي، بتقديمهما مجالًا عامًّا رقميًّا يغيِّر من طبيعة المجال العام المادي.

ويَخلُص الفصل إلى أنه على الرغم من محاولات إبقاء الشبكة العنكبوتية العالمية «مفتوحة»، فإن أشكال الضبط تتزايد. ويعني ذلك أن حكم الفضاء الإلكتروني مسألة نزاعية، وأن المؤسَّسات، والدول القومية، والشركات، تفرض قدْرًا عظيمًا من القوة في تنظيم هذا «الفضاء العام».

قدَّم الفصل السابع، بعنوان «الثقافات الإلكترونية: التشكيلات الجديدة»، مقاربة ما بعد استعمارية، وإن كان من الممكن اعتبار أن هذه المقاربة تدعم الكتاب كله. وتفحَّص الطبيعة العِرقية للفضاء الإلكتروني، وخصوصًا في الاقتصاد السياسي للثقافة الإلكترونية، في سياق التعهيد في تسيير الأعمال، والعمال (العمال الآسيويِّين وغير البِيض)، واللغة (هيمنة اللغة الإنجليزية)، والهُويات ما بعد البشرية (الموسومة بالسيولة و«التجاوُز» الجسدي)، والتمثيلات ذات الطابع العِرقي (في الألعاب). وأيَّد إضفاء طابع «ما بعد استعماري» على الفضاء الإلكتروني — عملية تأويل وتطويع (للفضاء الإلكتروني)، لا تتنبه فقط للأوضاع الاستغلالية المحدَّدة على أساس العِرق التي يعيشها عمال تكنولوجيا المعلومات والاتصال، ولكن للإمكانية التحريرية التي تنطوي عليها الثقافات الإلكترونية أيضًا. يشمل هذا تحديد الأيديولوجيات والآليات الاستغلالية الأساسية الفعَّالة في العلوم التكنولوجية المعاصرة، وتعاملًا ما بعد استعماريًّا مع العولمة، من شأنه أن يشمل إضفاء طابع محلي على المعرفة ذاتها. ولهذا، درَس الفصل المحاولات التي تبذلها الأقليات ومجتمعات الجاليات، من أجل تطويع العوالم الرقمية لأغراضها. وافترض أن أي مقاربة ما بعد استعمارية للثقافات الإلكترونية من شأنها أن تشتمل على:

- انتباه للأنماط الإلكترونية (مثل التمثيلات الثقافية) الرائجة في الفضاء الإلكتروني.
- الأوضاع المادية المستندة إلى العِرق (العمل، والعاملين في مجال المعرفة) التي تنتج الفضاء الإلكتروني.
- تكامُل الدول القومية (ما بعد الاستعمارية) مع المعلوماتية وتشكيل المعرفة العالميَّيْن ذَوَي المنشأ الأورو-أمريكي.
- أنماط التعبير البديلة الممكنة للعامِّي والمحلي.
- فحصًا لعلاقات القوة غير المتكافئة بين الأعراق في الثقافة الإلكترونية، التي تؤسِّسها تكنولوجيات العتاد المرن والعتاد الصلب على النوع (من حيث تعليم الكمبيوتر للأقليات، مثلًا، أو النفاذ إليها بلغاتهم).
- فتح الشاشة للاختلاف الثقافي؛ حيث تكون الشاشة حرفيًّا هي فضاء «الآخر» الذي يستدعي استجابة أخلاقية.

بعد ذلك انتقل الفصل إلى التفكُّر في حقوق الإنسان في العصر المعلوماتي. هل يشكل الحق في النفاذ إلى الاتصال والفضاء الإلكتروني حقًّا إنسانيًّا؟ ركَّز الفصل

في دراسته هذه المسألة على «حقوق الاتصال»، وحقوق الأقلية في الفضاء الإلكتروني، وأسلوب التوثيق والحماية لحقوق التجمُّع، وحقوق النساء، والحقوق الثقافية في العصر الإلكتروني. واستكشف الفصل في قسمه الختامي دور التكنولوجيات الرقمية في مناصَرة البيئة. واستنتج، بعد استخدام بضع دراسات حالة، مكَّنت التكنولوجيات الرقمية فيها تعزيز مبادرات التنوُّع الأحيائي، أن وجود «إنترنت أخضر» هو أحد الإسهامات الأساسية لتكنولوجيات المعلومات والاتصال. وذهبت الخاتمة إلى أن تكنولوجيات المعلومات والاتصالات تستطيع أن تساعد على إنتاج رؤية بديلة للعالم، يستطيع فيها الآخر، والغريب، والمُعاني أن يظهروا وأن يستثيروا استجابة. قد يكون الفضاء الافتراضي هو الفضاء الذي يمكن فيه نشوء جغرافيا عاطفية للعالم، بينما تجعلنا الشاشة منفتحين على الآخر. يتيح الافتراضي إنشاء مثل هذه «المجتمعات العاطفية»؛ حيث تُتاح سياسة اهتمام مشترك جديدة بالكامل، على الرغم من مواقع المرء الواقعية: الجغرافية أو العِرقية أو النوعية الاجتماعية. واختتم الفصل بالقول إن «الثقافات الإلكترونية الساعية إلى حالة ما بعد استعمارية»، مع التركيز على العِرق، وحقوق الإنسان، ومناصَرة البيئة، هي نقلة باتجاه جغرافيا عاطفية جديدة بالكامل للعالم المادي تظهر افتراضيًّا في أول الأمر على شاشتنا.

مسرد المصطلحات

التلاقي

التلاقي هو التقاء تطبيقات مختلفة عبْر أشكال الوسائط المتعددة على منصة أو واجهة تفاعلية مشتركة تتيح للمستخدم رؤية صفحات الإنترنت، وإجراء المكالمات الهاتفية، وتسجيل الموسيقى، وإذاعة المواد.

الاختراق

الاختراق هو الدخول غير المصرَّح به لقاعدة بيانات كمبيوترٍ ما لأي غرض. وإذ يَعامَل في الوقت الراهن باعتباره شكلًا جديدًا من أشكال الجريمة، أدَّى الاختراق أيضًا إلى تمجيد المخترِق، على اعتبار أنه — يفترض دائمًا أنه ذكر — يكسر القواعد الأمنية حينما يخترق أنظمة الكمبيوتر. أما «الناشط الاختراقي» فهو مخترِق يستخدم مهاراته الكمبيوترية لغاياتٍ سياسية من أجل إحداث تغيير سياسي.

إعادة الوساطة

إعادة الوساطة هي المنطق المُزدوَج والمتناقض، الذي تنشد فيه تكنولوجيا وسائل الإعلام أن تمحو وأن تُبرِز في الوقت نفسه عملية الوساطة. «يُعاد توسيط» أشكال وسائل الإعلام الأقدم بفعل الأشكال الأحدث، ومثال ذلك أن تليفزيون الإنترنت يجمع ما بين التليفزيون والسينما والشبكة العنكبوتية العالمية. وتشمل هذه العملية منطقَيْن؛ منطق

«المباشَرة» (الذي تبدو من خلاله عملية الوساطة، والوسيط نفسه — وليكن الكمبيوتر — غير مرئيَّين)؛ ومنطق «الوساطة الفائقة» (حيث يتضاعَف مقدار الوسائط المتاحة للموضوع نفسه).

الإعلانات الهدامة

هذه تهكُّمات أو تلاعبات فكاهية بالإعلانات، غالبًا ما تحمل رسالة سياسية عن استراتيجيات الشركات، واستغلالها، أو عن القمع الحكومي.

الأفاتار

الأفاتار هو هُوية على الإنترنت. وعادة ما يكون تمثيلًا رسوميًّا للمستخدِم في بيئة افتراضية. ويمكن تعديله وجعله يشبه أي شيء يرغب فيه المستخدِم، ويمكن أيضًا جعله يؤدي حركاتٍ في بيئة الإنترنت. يأتي المصطلح بالصدفة من الميثولوجيا الهندوسية؛ حيث يرمز إلى إعادات تجسيد الآلهة أو تجلياتها الأرضية (مظاهرها على الأرض). وربما كان استخدامه الأول في لعبة «هابيتات» على الإنترنت، التي أنتجتها شركة لوكاسفليمز، ويرجع تاريخها إلى ثمانينيات القرن العشرين.

إم بي ثري

تكنولوجيا لتشارك الموسيقى، تساعد على ضغط الملفات الموسيقية إلى عُشر حجمها الفعلي حتى يمكن نقلها بمزيد من السهولة. وجُعلت هذه التكنولوجيا مفتوحة المصدر في عام ١٩٨٩ على يد معهد فراونهوفر للدوائر المتكاملة (إف آي إس-إيه). ومنذ التسعينيات من القرن العشرين، مكَّنت التكنولوجيا المستخدمين من «نسخ» الملفات الموسيقية، وأصبحت نتيجة لذلك مرادفة لقرصنة الموسيقى (فيذرلي ٢٠٠٧ب).

الانقسام الرقمي

يُستخدَم هذا المصطلح لوصف الطبيعة المتفاوتة للاتصال بالإنترنت، وجودة الاتصال بالإنترنت، والاتصال الإلكتروني، والثقافات الإلكترونية عمومًا. ويظهر في المقام الأول في

الفرْق في الثقافات الرقمية — شاملة الإنتاج، والانتشار، والاستخدام — بين شعوب العالم الأول والعالم الثالث، وإن كان «الانقسام» داخل الأول يُوصف باطراد أيضًا وفقًا للقاعدة نفسها.

البروتوكول

هو مجموعة القواعد التي تحدد تخصيص عناوين الإنترنت وأسماء النطاقات والخوادم.

التحويل الرمزي

من الناحية الفنية، يعني التحويل الرمزي ببساطة تغيير الملف من صور بامتداد "GIF." إلى مقطع مرئي، أو ملفات صوتية، أو مطبوعة. ويُفهَم في النظرية الثقافية على أنه يُمثِّل الانتقال بين «الطبقة» الثقافية و«الطبقة» الكمبيوترية.

التدوين

التدوين هو إنشاء يوميات على الإنترنت أو مدوَّنات تحتوي في الغالب على صفحات ويب شخصية، متاحة للعامة ليقرءوها، ويستجيبوا لها. وأصبح التدوين يُعرَّف بأنه «كتابة تدوينات بتسلسل زمني معكوس عن مواد مؤلَّفة تأليفًا فرديًّا، تشتمل على إمكانية توفير روابط نصوص تشعبية، وتسمح في كثير من الأحيان بالاستجابة بالتعليق من جانب القراء» (برَنْز وجيكوب ٢٠٠٦: ٢–٣).

التكنولوجيا النانوية والطب النانوي

«النانو» هو واحد على مليار من المادة، بعرض ست ذرات كربون تقريبًا. وتسعى التكنولوجيا النانوية إلى هندسة المادة والعمليات والتلاعب بها على مستوى الذرة. والطب النانوي هو التطبيق الطبي للتكنولوجيا النانوية. ويشتمل على إصلاح أعضاء الجسم على مستوى الخلايا، وحتى الجزيئات من قبيل البروتين.

الثقافة الإلكترونية

البيئة الإلكترونية التي تتلاقى فيها أشكال متنوعة من التكنولوجيات والوسائط الإعلامية: ألعاب الفيديو، والإنترنت والبريد الإلكتروني، والصفحات التعريفية، والدردشات على الإنترنت، وتكنولوجيات الاتصال الشخصي (مثل الهواتف الخلوية)، وتكنولوجيات الترفيه والمعلومات المحمولة، والتكنولوجيات المعلوماتية الحيوية والطبية الحيوية.

الثقافة الفرعية

هي في العادة مجموعة من الممارسات التي تحدث على هوامش الثقافة السائدة، وفي مواجهتها، على نحوٍ مُتكرِّر. وقد تتخذ هذه الثقافات شكل أفكار سياسية، أو أزياء، أو أذواق موسيقية معينة. الثقافات الفرعية تشكيلات ثقافية غير رسمية، تسعى إلى الإفلات من قوة الدولة أو المؤسَّسة أو هدمها، عادة من خلال استخدام تكنولوجيات مماثلة. ومع مجيء تكنولوجيات المعلومات والاتصالات، أخذت الثقافات الفرعية تعنى بالحيوات والمجتمعات على الإنترنت التي تعمل على كسر قبضة المؤسسة على المعلومات، وبرامج الكمبيوتر، والمعاني الثقافية.

سايبربنك

صِنفٌ من أدب الخيال العلمي نشأ في ثمانينيات القرن العشرين، ويعالج في المقام الأول موضوعات التكنولوجيا الإلكترونية، على سبيل المثال الواقع الافتراضي، وغالبًا ما تعرض ثقافات فرعية في سياق عالم الشركات التكنولوجية الرأسمالي.

السايبورج

يعني السايبورج — وهو مصطلح نحته مانفريد كلايْنس وناتان كلاين عام ١٩٦٠ — كائنًا حيًّا شبه آلي. ويشير إلى نظام بشري-آلي يُجمَع فيه بين الجسد البشري، وأحيانًا العقل، وبين الأنظمة التكنولوجية (بما فيها الكمبيوتر).

عالم الألعاب

يشير عالم الألعاب إلى العوالم الافتراضية التي تنشئها برامج الكمبيوتر. وهو يعمل بمجموعة قواعده وأعرافه السردية، سواء أكانت التخطيط الاستراتيجي لتشييد حضارة، أم لهدم وحدة معادية.

الفاعلية

الفاعلية هي قدرة الأفراد على صنع خيارات لتغيير مسار حيواتهم، وتطبيق هذه الخيارات. والفاعلية في النظرية الاجتماعية هي أساس الهُوية والحقوق؛ حيث تكون المطالبة بالحقوق هي المطالبة بأن يكون الأفراد قادرين على السعي لتحقيق غاياتهم، وطموحاتهم، وأهدافهم بلا إعاقة.

الفضاء الإلكتروني

يصف الفضاء الإلكتروني العوالم والمجالات الناجمة من تكنولوجيات المعلومات والاتصالات الرقمية. ويُنظر إليها في هذا الكتاب على أنها منظومة من العلاقات والأفعال في الفضاء الإلكتروني.

ما بعد البشري

مُصطلح آخر لوصف السايبورجات؛ حيث تُعدَّل الأجساد العضوية من خلال تدخلات جراحية وكيميائية وتكنولوجية، وتُوصَّل بالعتاد المرن والعتاد الصلب، من أجل استعادة أو تضخيم أو تعديل قدراتها وأوضاعها «الطبيعية». ما بعد البشري هو نشوء اندماجي إلكتروني، تجميع للعتاد الرطب (العضوي)، والعتاد المرن (شفرات الكمبيوتر)، والعتاد الصلب (الأجهزة التعويضية، والزرعات الإلكترونية، ورقاقات الكمبيوتر)، يكون تفاعله مع العالم أو خبرته من خلال وساطة التكنولوجيا.

ما بعد البشرية

ما بعد البشرية هي وجهة نظر، وأيديولوجيا واعتقاد بأن قيود الجسد البشري — السن، والمرض، والمظهر، والإعاقة — يُمكن التغلُّب عليها، وأن بالإمكان تضخيم قدراته — المظهر، والذكاء، والقوة، ومقاومة المرض — من خلال التدخل التكنولوجي.

المجتمع الشبكي

مُصطلح يزداد استخدامًا لوصف الطبيعة الموصولة للمدن والمجتمعات عبْر العالم. المدن الشبكية مربوطة بالتدفُّقات العالمية للتجارة، والثقافة الاستهلاكية، وحتى السياسة. هذه مدن متصلة، أو فائقة الترابط، تُمارس فيها النقاشات السياسية، والخدمات الأساسية، والفراغ، والحكم، والتجارة، كلها بوساطة التكنولوجيا، باستخدام البرامج والكمبيوترات والإنترنت.

مجتمع المعلومات

يُستخدَم هذا المصطلح لوصف عصر التوسُّع الهائل في تكنولوجيات المعلومات والاتصالات خلال العقود الأخيرة من القرن العشرين، والاعتماد المتزايد على التبادل الإلكتروني/ربط البيانات، والأموال، والأسواق.

المدن العالمية

المدن العالمية مدن متصلة بتدفُّقات المال والبيانات والأفكار، تعمل غالبًا بوصفها مراكز التقاء لانتقال هذه التدفُّقات، وتمتلك عمارة حضرية منزوعة الطابع المحلي، وتحتوي على مُركَّبات العتاد الصلب نفسها المصنوعة من الكروم/الزجاج مثل أي مدينة أخرى.

مواقع التواصل الاجتماعي

خدمات على الإنترنت يُمكن للأفراد فيها إضافة النُّبَذ الشخصية، والدردشة، والتواصُل. ومواقع التواصل الاجتماعي نوع من الفضاء العام الاجتماعي.

النشاط الاختراقي

النشاط الاختراقي هو نشاط إلكتروني يُفكِّك قواعد البيانات، ويخترق الأُطُر الرئيسية، ويتسبَّب في الاضطراب من أجل أغراض سياسية.

النَّصية الرقمية

تشير النَّصية الرقمية إلى تلاقي أشكال عديدة من الوسائط في العصر الرقمي؛ حيث يمكن النفاذ في وقت واحد إلى المطبوعات، والصوت، والفيديو، والرسوم، وتشغيلها من خلال برنامج كمبيوتر واحد مشترك.

الواقع المزيج

يَرفض النموذج المعرفي لـ «الواقع المزيج» كما عرَّفه مارك هانسن (نحتَ المصطلحَ الفنانان مونيكا فلايشمان وولفجانج شتراوس) فكرة التجاوُز الجسدي في الواقعات الافتراضية. ويفترض هذا النموذج أن الجسد هو الواجهة التفاعلية للافتراضي، لاعبًا دورًا حاسمًا في تقاطعات العالَمَيْن الافتراضي والمادي. وهو بذلك يعيد وضع الجسد في المركز.

الوجوه التعبيرية

الوجوه التعبيرية هي رسوم وجوه، يُقصد بها التعبير عن الحالات العاطفية. وإذ تنبثق من الجمع بين الصورة والعاطفة، فهي تمثِّل لغة جديدة، تطوَّرت مع الثقافات الإلكترونية والاتصالات باستخدام الرسائل النصية القصيرة.

وسائل الإعلام التكتيكية

تُبنى وسائل الإعلام التكتيكية على تحالفات مؤقتة تثيرها مسألة آنيَّة أو حدث آني يستخدم أشكال وسائل الإعلام من أجل الاحتجاج، والحملات، وتنظيم الآراء من أجل أغراض مناهضة للحكومة أو مناهضة للشركة.

المراجع

Aarsand, P. A. (2007) "Computer and Video Games in Family Life: The Digital Divide as a Resource in Intergenerational Interactions." *Childhood* 14 (2): 235–256.

Aarseth, E. (2004) "Genre Trouble." *Electronic Book Review.* Accessed December 25, 2007 from www.electronicbookreview.com/thread/firstperson/vigilant.

Aarseth, E. (2006) "How We Became Postdigital: From CyberStudies to Game Studies." In D. Silver and A. Massanari (Eds.), *Critical Cyberculture Studies.* New York: New York University Press, pp. 37–46.

Amani, B. and Coombe, R. J. (2005) "The Human Genome Diversity Project: The Politics of Patents at the Intersection of Race, Religion, and Research Ethics." *Law and Policy* 27 (1): 152–188.

American Association for the Advancement of Science (AAAS) (2007) "Geospatial Technologies and Human Rights." Accessed from shr.aaas.org/geotech/whatcanGISdo. shtml#rc.

Anderson, B. (1991) *Imagined Communities: Reflections on the Origins and Spread of Nationalism,* rev. ed. London: Verso.

Anderson, B. and Tracey, K. (2002) “Digital Living: The Impact (or Otherwise) of the Internet on Everyday British Life.” In J. Turow and A. L. Kavanaugh (Eds.), *The Wired Homestead: An MIT Press Sourcebook on the Internet and the Family.* Cambridge, MA: MIT Press, pp. 139–163.

Anker, S. and Nelkin, D. (2004) *The Molecular Gaze: Art in the Genetic Age.* Cold Spring Harbor, NY: Cold Spring Harbor Laboratory Press.

Annenberg Public Policy Center (2006a, September 20) “Online Contact by Strangers Common on Adolescent Social Networking Websites.” Accessed December 4, 2007 from www.annenbergpublicpolicycenter.org/NewsFilter.aspx?mySubType=Finding.

Annenberg Public Policy Center (2006b, October 2) “More Than 1 Million Young People Use Internet Gambling Sites Each Month.” Accessed December 4, 2007 from www.annen bergpublicpolicycenter.org/NewsFilter.aspx?mySubType=Finding.

Anon (2001) “Yahoo! Drops Porn from Portal.” *Contemporary Sexuality* 35 (5): 9.

Anon (2005) “Podcasting in Medicine.” *Journal of Visual Communication in Medicine* 28 (4): 176.

Anon (2008) “Social Network Sites Budding on ‘Caste Bonding’ Now.” *Yahoo! India News,* February 11.

Anti-Defamation League (n.d.) “Extremism in America: About the Ku Klux Klan.” Accessed October 25, 2007 from www.adl.org/learn/ext_us/kkk/.

Appiah, O. (2004) “Effects of Ethnic Identification on Web Browsers’ Attitudes toward and Navigational Patterns on Race-Targeted Sites.” *Communication Research* 31 (3): 312–337.

Arizpe, L. (1999) “Freedom to Create: Women’s Agenda for Cyberspace.” In W. Harcourt (Ed.), *Women@Internet: Creating New Cultures in Cyberspace.* London: Zed, pp. xii–xvi.

Ashcroft, B., Griffiths, G., and Tiffin, H. (1989) *The Empire Writes Back: Theory and Practice in Post-Colonial Literatures.* London and New York: Routledge.

Atkins, B. (2006) "What Are We Really Looking At? The Future-Orientation of Video Game Play." *Games and Culture* 1 (2): 127–140.

Atton, C. (2004) *An Alternative Internet: Radical Media, Politics and Creativity.* Edinburgh: Edinburgh University Press.

Aurigi, A. and Graham, S. (1998) "The 'Crisis' in the Urban Public Realm." In B. Loader (Ed.), *Cyberspace Divide: Equality, Agency and Policy in the Information Society.* London: Routledge, pp. 57–80.

Bach, J. and Stark, D. (2005) "Recombinant Technology and New Geographies of Association." In R. Latham and S. Sassen (Eds.), *Digital Formations: IT and New Architectures in the Global Realm.* Princeton and Oxford: Princeton University Press, pp. 37–53.

Badmington, N. (2004) *Alien Chic: Posthumanism and the Other Within.* London and New York: Routledge.

Balsamo, A. (1996) *Technologies of the Gendered Body: Reading Cyborg Women.* Durham, NC: Duke University Press.

Barbrook, R. (1997) "The Digital Economy: Commodities or Gifts?" Accessed December 26, 2007 from www.imaginaryfutures.net/2007/04/05/the-digital-economy-by-richardbarbrook/.

Bassett, C. (1997) "Virtually Gendered: Life in an On-Line World." In K. Gelder and S. Thornton (Eds.), *The Subcultures Reader.* London: Routledge, pp. 537–550.

Beck, U. (1992) *Risk Society: Towards a New Modernity.* London: Sage.

Beder, J. (2005) "Cybersolace: Technology Built on Emotion." *Social Work* 50 (4): 355–358.

Beer, D. (2008) "Social Network(ing) Sites … Revisiting the Story So Far: A Response to Danah Boyd and Nichole Ellison." *Journal of Computer-Mediated Communication* 13: 516–529.

Beier, A. L. (1985) *Masterless Men: The Vagrancy Problem in England 1560-1640.* London: Methuen.

Bell, D[aniel]. (1973) *The Coming of Post-Industrial Society: An Essay in Social Forecasting.* Harmondsworth: Penguin.

Bell, D[avid]. (2001) *An Introduction to Cybercultures.* London: Routledge.

Bell, D. (2007) "Cybercultures Rewriter." In D. Bell and B. M. Kennedy (Eds.), *The Cybercultures Reader,* 2nd ed. London and New York: Routledge, pp. 1–9.

Bell, D. and Kennedy, B. M. (Eds.) (2002) *The Cybercultures Reader.* London and New York: Routledge.

Bell, D. and Kennedy, B. M. (Eds.) (2007) *The Cybercultures Reader,* 2nd ed. London and New York: Routledge.

Bell, D., Loader, B., Pleace, N., and Schuler, D. (2004) *Cyberculture: The Key Concepts.* London and New York: Routledge.

Benzie, R. (2007) "Facebook Banned for Ontario Staffers." *The Star,* May 3. Accessed from www.thestar.com/News/article/210014.

Berry, R. (2006) "Will the iPod Kill the Radio Star? Profiling Podcasting as Radio." *Convergence* 12 (2): 143–162.

Bharucha, R. (2001) *The Politics of Cultural Practice: Thinking through Theatre in an Age of Globalization.* Delhi: Oxford University Press.

Biber, J. K., Doverspike, D., Baznik, D., Cober, A., and Ritter, B. A. (2002) "Sexual Harassment in Online Communications: Effects of Gender and Discourse Medium." *CyberPsychology and Behavior* 5 (1): 33–42.

Biddlecombe, E. (2004) "Cell Phone Users are Finding God." *Wired.com,* August 19. Accessed from www.wired.com/culture/lifestyle/news/2004/08/64624.

Biever, C. (2006) “The Irresistible Rise of Cybersex.” *New Scientist* 190 (2556): 30–32.

Bijker, W. E. (1995) *Of Bicycles, Bakelites, and Bulbs: Toward a Theory of Sociotechnical Change.* Cambridge, MA: MIT Press.

Binnie, J. (1995) “Trading Places: Consumption, Sexuality and the Production of Queer Space.” In D. Bell and G. Valentine (Eds.), *Mapping Desire: Geographies of Sexualities.* London: Routledge, pp. 182–199.

Bloch, L.-R. and Lemish, D. (1999) “Disposable Love: The Rise and Fall of a Virtual Pet.” *New Media and Society* 3 (1): 283–303.

Boase, J., Horrigan, J. B., Wellman, B., and Rainie, L. (2006) “The Strength of Internet Ties.” *Pew Internet and American Life Project.* Accessed November 30, 2008 from www.pewin ternet.org/pdfs/PIP_Internet_ties .pdf.

Boies, S. C., Knudson, G., and Young, J. (2004) “The Internet, Sex, and Youths: Implications for Sexual Development.” *Sexual Addiction and Compulsivity* 11: 343–363.

Bolding, G., Davis, M., Sherr, L., Hart, G., and Elford, J. (2004) “Use of Gay Internet Sites and Views about Online Health Promotion Among Men Who have Sex with Men.” *AIDS Care* 16 (8): 993–1001.

Boler, M. (2007) “Hypes, Hopes and Actualities: New Digital Cartesianism and Bodies in Cyberspace.” *New Media and Society* 9 (1): 139–168.

Bolter, D. J. and Gromala, D. (2003) *Windows and Mirrors: Interaction Design, Digital Art, and the Myth of Transparency.* Cambridge, MA: MIT Press.

Bolter, D. J. and Grusin, R. (1999) *Remediation: Understanding New Media.* Cambridge, MA: MIT Press.

Borchgrave, A. de, Cilluffo, F. J., Cardash, S. L., and Ledgerwood, M. M. (2001) *Cyberthreats and Information Security: Meeting the 21st*

Century Challenge. A Report of the CSIS Homeland Defense Project. Washington, DC: Center for Strategic and International Studies.

Bowen, L. M. (2005) "Reconfigured Bodies: The Problem of Ownership." *Communication Theory* 15 (1): 23–38.

boyd, D. M. and Ellison, N. B. (2007) "Social Network Sites: Definition, History, and Scholarship." *Journal of Computer-Mediated Communication,* 13 (1). Accessed July 18, 2008 from jcmc.indiana.edu/vol13/issue1/boyd.ellison.html.

Boyd, J. (2003) "The Rhetorical Construction of Trust Online." *Communication Theory* 13 (4): 392–410.

Boyd-Barrett, O. (2004) "US Global Cyberspace." In D. Schuler and P. Day (Eds.), *Shaping the Network Society: The New Role of Civil Society in Cyberspace.* Cambridge, MA: MIT Press, pp. 19–42.

Boyd-Barrett, O. (2006) "Cyberspace, Globalization and Empire." *Global Media and Communication* 2 (1): 21–41.

Boyer, C. (1996) *Cybercities: Visual Perception in the Age of Electronic Communication.* Princeton: Princeton University Press.

Braidotti, R. (1996) "Cyberfeminism with a Difference." Accessed November 18, 2007 from www.let.uu.nl/womens_studies/rosi/cyberfem.htm.

Brennan, T. (2004) "From Development to Globalization: Postcolonial Studies and Globalization Theory." In N. Lazarus (Ed.), *The Cambridge Companion to Postcolonial Literary Studies.* Cambridge: Cambridge University Press, pp. 120–138.

BridgeToTheStars.Net (2008, July 9) "Pullman's Identity Stolen on Facebook." Accessed November 20, 2008 from www.bridgetothestars.net/news/category/philip-pullman/.

Briggs, A. and Burke, P. (2002) *A Social History of the Media: From Gutenberg to the Internet.* Cambridge: Polity.

Bruns, A. and Jacob, J. (2006) *Uses of Blogs.* New York: Peter Lang.

Byrne, D. N. (2007) "Public Discourse, Community Concerns, and Civic Engagement: Exploring Black Social Networking Traditions on Black-Planet.com." *Journal of Computer-Mediated Communication,* 13 (1). Accessed July 18, 2008 from jcmc.indiana.edu/vol13/issue1/byrne.html.

Burke, C. (2001) "Women, Guilt, and Home Computers." *CyberPscyhology and Behavior* 4 (5): 609–615.

Burke, S. K. (2000) "In Search of Lesbian Community in an Electronic World." *CyberPsychology and Behavior* 3 (4): 591–604.

Burkhalter, B. (1999) "Reading Race Online: Discovering Racial Identity in Usenet Discussions." In M. A. Smith and P. Kollock (Eds.), *Communities in Cyberspace.* London: Routledge, pp. 60–75.

Butler, J. (1990) *Gender Trouble: Feminism and the Subversion of Identity.* London: Routledge.

Butler, J. (1993) *Bodies that Matter: On the Discursive Limits of "Sex."* London: Routledge.

Butler, J. (2002) "Is Kinship Always Heterosexual?" *Differences* 13 (1): 14–44.

Cadora, K. (1995) "Feminist Cyberpunk." *Science Fiction Studies* 22: 357–372.

Calleja, G. (2007) "Digital Game Involvement: A Conceptual Model." *Games and Culture* 2 (3): 236–260.

Castells, M. (1989) *The Informational City: Information Technology, Economic Restructuring and the Urban-Regional Process.* Oxford: Blackwell.

Castells, M. (1996) *The Rise of the Network Society.* Oxford: Blackwell.

Castells, M. (2000) *End of Millennium,* 2nd ed. Malden, MA: Blackwell.

Castells, M. (2001) *The Internet Galaxy: Reflections on the Internet, Business, and Society.* Oxford: Oxford University Press.

Castells, M. and Hall, P. (1994) *Technopoles of the World: The Making of Twenty-First Century Industrial Complexes.* London: Routledge.

Castronova, E. (2001) "Virtual Worlds: A First-Hand Account of Market and Society on the Cyberian Frontier." Center for Economic Studies and Ifo Institute for Economic Research Working Papers Series, Paper No. 618. Accessed December 26, 2007 from papers.ssrn.com/sol3/papers.cfm?abstract_id=294828.

Certeau, M. de (1988) *The Practice of Everyday Life.* Tr. Stephen Randall. Berkeley: University of California Press.

Chan, B. (2005) "Imagining the Homeland: The Internet and Diasporic Discourse of Nationalism." *Journal of Communication Inquiry 29* (4): 336–368.

Chapman, G. (2004) "Shaping Technology for the 'Good Life': The Technological Imperative versus the Social Imperative." In D. Schuler and P. Day (Eds.), *Shaping the Network Society: The New Role of Civil Society in Cyberspace.* Cambridge, MA: MIT Press, pp. 43–66.

Charnigo, L. and Barnett-Ellis, P. (2007) "Checking Out Facebook.com: The Impact of a Digital Trend on Academic Libraries." *Information Technology and Libraries* 26 (1): 23-24.

Children Now (2001) "Fair Play? Violence, Gender and Race in Video Games." Accessed January 12, 2008 from publications.childrennow.org/publications/media/fairplay_2001b.cfm.

Chow-White, P. A. (2006) "Race, Gender and Sex on the Net: Semantic Networks of Selling and Storytelling Sex Tourism." *Media, Culture and Society* 28 (6): 883–905.

Clerc, S. (2002) "Estrogen Brigades and 'Big Tits' Threads: Media Fandom On-line and Off." In D. Bell and B. M. Kennedy (Eds.), *The Cybercultures Reader.* London and New York: Routledge, pp. 216–229.

Cockburn, C. (1985) *Machinery of Dominance: Women, Men and Technical Know-how.* London: Pluto.

Coleman, S. (2005) "Blogs and the New Politics of Listening." *Political Quarterly* 76 (2): 272–280.

Consumer Affairs (2006) "Connecticut Opens MySpace.com Probe." *Consumer Affairs,* February 5. Accessed November 30, 2008 from www.consumeraffairs.com/news04/2006/02/myspace.html.

Cooper, A. (1999) "Sexuality and the Internet: Surfing into the New Millennium." *CyberPsychology and Behavior* 1: 181–187.

Cooper, A., McLaughlin, I. P., and Campbell, K. M. (2000) "Sexuality in Cyberspace: Update for the 21st Century." *CyberPsychology and Behavior* 3 (4): 521–536.

Coopersmith, J. (2006) "Does Your Mother Really Know What You *Really* Do? The Changing Nature and Image of Computer-Based Pornography." *History and Technology* 22 (1): 1–25.

Cowan, D. E. (2005) "Online U-topia: Cyberspace and the Myth of Placelessness." *Journal for the Scientific Study of Religion* 44 (3): 257–263.

Critical Art Ensemble (2001) *Digital Resistance: Explorations in Tactical Media.* New York: Autonomedia.

Crogan, P. (2006) "The Question of Computer Games." *Games and Culture* 1 (1): 72–77.

Cronin, B. and Davenport, E. (2001) "E-Rogenous Zones: Positioning in the Digital Economy." *Information Society* 17: 33–48.

Cross, K. (2001) "Framing Whiteness: The Human Genome Diversity Project (As Seen On TV)." *Science as Culture* 10 (3): 411–438.

Cubitt, S. (1998) *Digital Aesthetics.* London: Sage.

Cyberspace Policy Research Group (CyPRG) (2001) "Webbing Governance: Global Trends across National Level Public Agencies." Accessed November 5, 2007 from www.cyprg.arizona.edu/publications/acm.rtf.

Daly, M. (1990/1978) *Gyn/Ecology: The Metaethics of Radical Feminism.* Boston: Beacon.

Daneback, K., Månsson, S.-A., and Ross., M. A. (2007) "Using the Internet to Find Offline Sex Partners." *CyberPsychology and Behavior* 10 (1): 100–107.

Davis, K. (1995) *Reshaping the Female Body: The Dilemma of Cosmetic Surgery.* New York and London: Routledge.

Day, P. and Schuler, D. (2004) "Prospects for a New Public Sphere." In D. Schuler and P. Day (Eds.), *Shaping the Network Society: The New Role of Civil Society in Cyberspace.* Cambridge, MA: MIT Press, pp. 43–66.

De Mello, M. (2000) *Bodies of Inscription.* Durham, NC: Duke University Press.

Dear, M. and Flusty, S. (1999) "The Postmodern Urban Condition." In M. Featherstone and S. Lash (Eds.), *Spaces of Culture: City, Nation, World.* London: Sage, pp. 64–85.

Deery, J. (2003) "TV.com: Participatory Viewing on the Web." *Journal of Popular Culture* 37 (2): 161–183.

Deleuze, G. (2004) "Postscript on Societies of Control." In S. Graham (Ed.), *The Cybercities Reader.* London and New York: Routledge, pp. 73–77.

Denning, D. E. (1991) "Hacker Ethics." Research Center on Computing and Society. Accessed October 14, 2007 from www.southernct.edu/organizations/rccs/resources/research/security/denning02/introduction.html.

Denning, D. E. (2000) "Cyberterrorism." Testimony before the Special Oversight Panel on Terrorism Committee on Armed Services, US House

of Representatives. Archived at www.cs.georgetown.edu/~denning/infosec/cyberterror.html. Accessed November 18, 2007.

Dhillon, A. (2007) "Blogger Enraptures and Enrages India." *Telegraph,* October 7. Accessed October 17, 2007 from www.telegraph.co.uk/news/worldnews/1565404/Bloggerenraptures-and-enrages-India.html.

Dibbell, J. (1993) "A Rape in Cyberspace or How an Evil Clown, A Haitian Trickster Spirit, Two Wizards, and a Cast of Dozens Turned a Database into a Society." *Village Voice,* December 21, pp. 36–42. Accessed November 18, 2007 from ftp://ftp.lambda.moo.mud.org/pub/MOO/papers/VillageVoice.txt.

Doane, M. A. (1999) "Technophilia: Technology, Representation, and the Feminine." In J. Wolmark (Ed.), *The Cybersexualities Reader.* Edinburgh: Edinburgh University Press, pp. 20–33.

Dodge, M. (2004) "Geographies of E-Commerce: The Case of Amazon.com." In S. Graham (Ed.), *The Cybercities Reader.* London and New York: Routledge, pp. 221–225.

Dodge, M. and Kitchin, R. (2001) *Mapping Cyberspace.* London and New York: Routledge.

Döring, N. (2000) "Feminist Views of Cybersex: Victimization, Liberation and Empowerment." *CyberPsychology and Behavior* 3 (5): 863–884.

Döring, N. and Gundolf, A. (2006) "Your Life in Snapshots: Mobile Weblogs." *Knowledge, Technology, and Policy* 19 (1): 80–90.

Döring, N. and Pöschl, P. (2006) "Images of Men and Women in Mobile Phone Advertisements: A Content Analysis of Advertisements for Mobile Communications Systems in Selected Popular Magazines." *Sex Roles* 55: 173–185.

Dowland, P., Furnell, S., Illingworth, H., and Reynolds, P. (1999) "Computer Crime and Abuse: A Survey of Public Attitudes and Awareness." *Computers and Society* 18 (8): 715–726.

Downey, G. (2002) "Virtual Webs, Physical Technologies, and Hidden Workers: The Spaces of Labor in Information Internetworks." *Technology and Culture* 42 (2): 209–235.

Drake, W. J. and Jørgensen, R. F. (2006) "Introduction." In R. F. Jørgensen (Ed.), *Human Rights in the Global Information Society.* Cambridge, MA: MIT Press, pp. 1–50.

Du Gay, P., Hall, S., Janes, L., Mackay, H., and Negus, K. (1997) *Doing Cultural Studies: The Story of the Sony Walkman.* London: Sage.

Dutton, W. H. and Lin, W.-Y. (2002) "E-Democracy: A Case Study of Web-Orchestrated Cyberdemocracy." In J. Armitage and J. Roberts (Eds.), *Living with Cyberspace: Techno logy and Society in the 21st Century.* New York: Continuum, pp. 98–119

Dwyer, C., Hiltz, S. R., and Passerini, K. (2007) "Trust and Privacy Concern Within Social Networking Sites: A Comparison of Facebook and MySpace." *Proceedings of AMCIS 2007.* Accessed from csis.pace.edu/ dwyer/research/DwyerAMCIS2007.pdf.

Ebo, B. (Ed.) (2001) *Cyberimperialism? Global Relations in the New Electronic Frontier.* Westport, CT: Praeger.

Eisenstein, E. (1979) *The Printing Press as an Agent of Change: Communications and Cultural Transformation in Early Modern Europe,* 2 vols. Cambridge: Cambridge University Press.

Elias, N. (2000) *The Civilizing Process: Sociogenetic and Psychogenetic Investigations,* rev. ed. Oxford: Blackwell.

Eliot, T. S. (1993/1917) "The Love Song of J. Alfred Prufrock." In T. S. Eliot, *Collected Poems 1909-1962.* New Delhi: Rupa, pp. 13–17.

Ellen-Case, S. (1995) "Performing Lesbian in the Space of Technology: Part II." *Theatre Journal* 47 (3): 329–343.

Ellison, N. B., Steinfield, C., and Lampe, C. (2007) "The Benefits of Facebook 'Friends': Social Capital and College Students' Use of Online Social Network Sites." *Journal of Computer-Mediated Communication,* 12 (4). Accessed July 18, 2007 from jcmc.indiana.edu/vol12/issue4/ellison.html.

Eriksson-Zetterquist, U. (2007) "Gender and New Technologies." *Gender, Work and Organization* 14 (4): 305–311.

Ervin, K. S. and Gilmore, G. (1999) "Traveling the Superinformation Highway: African Americans' Perceptions and Use of Cyberspace Technology." *Journal of Black Studies* 29 (3): 398–407.

Escobar, A. (1996) "Welcome to Cyberia: Notes on the Anthropology of Cyberculture." In Z. Sardar and J. R. Ravetz (Eds.), *Cyberfutures: Culture and Politics on the Information Superhighway.* New York: New York University Press, pp. 111–137.

Esen, R. (2002) "Cyber Crime: A Growing Problem." *Journal of Criminal Law* 66 (3): 269–283.

Eskelinen, M. (2001) "The Gaming Situation." *Game Studies* 1 (1). Accessed September 1, 2007 from www.gamestudies.org/0101/eskelinen/.

Everett, A. (2003) "Digitextuality and Click Theory: Theses on Convergence in the Digital Age." In A. Everett and J. T. Caldwell (Eds.), *New Media: Theories and Practices of Digitextuality.* London and New York: Routledge, pp. 3–28.

Feather, J. (2000) *The Information Society: A Study of Continuity and Change.* London: Library Association.

Featherly, K. (2007a) "Digital Millennium Copyright Act." *Encyclopedia of New Media,* online. Accessed April 4, 2008 from sage-ereference.com/newmedia/Article_n72.html.

Featherly, K. (2007b) “MP3.” *Encyclopedia of New Media,* online. Accessed April 4, 2008 from sage-ereference.com/newmedia/Article_n166.html.

Featherstone, M. and Burrows, R. (Eds.) (1998) *Cyberspace/Cyberbodies/Cyberpunk: Cultures of Technological Embodiment.* London: Sage.

Featherstone, M. and Venn, C. (2006) “Problematizing Global Knowledge and the New Encyclopaedia Project: An Introduction.” *Theory, Culture and Society* 23 (2-3): 1–20.

Ferree, M. C. (2003) “Women and the Web: Cybersex Activity and Implications.” *Sexual and Relationship Therapy* 18 (2): 385–393.

Finn, J. and Banach, M. (2000) “Victimization Online: The Downside of Seeking Human Services for Women on the Internet.” *CyberPsychology and Behavior* 3 (5): 785–796.

Fischer, C. (1988) “The Telephone Industry Discovers Sociability.” *Technology and Culture* 29: 32–61.

Fisher, W. A. and Barak, A. (2000) “Online Sex Shops: Phenomenological, Psychological, and Ideological Perspectives on Internet Sexuality.” *CyberPsychology and Behavior* 3 (4): 575–589.

Fisher, W. A. and Barak, A. (2001) “Internet Pornography: A Social Psychological Perspective on Internet Sexuality.” *Journal of Sex Research* 38 (4): 312–323.

Fishwick, P. (2006) “An Introduction to Aesthetic Computing.” In P. Fishwick (Ed.), *Aesthetic Computing.* Cambridge, MA: MIT Press, pp. 3–27.

Fiske, J. (1989) *Understanding Popular Culture.* Boston: Unwin Hyman.

Fiske, J. (1992) “The Cultural Economy of Fandom.” In L. A. Lewis (Ed.), *The Adoring Audience.* London: Routledge, pp. 37–42.

Flanagan, M. (2002) “Hyperbodies, Hyperknowledge: Women in Games, Women in Cyberpunk, and Strategies of Resistance.” In M. Flanagan

and A. Booth (Eds.), *Reload: Rethinking Women + Cyberculture.* Cambridge, MA: MIT Press, pp. 425–454.

Foley, C., Holzman, C., and Wearing, S. (2007) "Moving Beyond Conspicuous Leisure Consumption: Adolescent Women, Mobile Phones and Public Space." *Leisure Studies* 26 (2): 179–192.

Franco, J. (2006) "Langsters Online: K.D. Lang and the Creation of Internet Fan Communities." In S. Holmes and S. Redmond (Eds.), *Framing Celebrity: New Directions in Celebrity Culture.* London and New York: Routledge, pp. 269–283.

Franklin, M. I. (2004) *Postcolonial Politics, the Internet and Everyday Life: Pacific Traversals Online.* London: Routledge.

Fraser, N. (1992) "Rethinking the Public Sphere: A Contribution to the Critique of Actually Existing Democracy." In C. Calhoun (Ed.), *Habermas and the Public Sphere.* Cambridge, MA: MIT Press, pp. 109–142.

Friedman, E. J. (2007) "Lesbians in (Cyber)space: The Politics of the Internet in Latin American On—and Offline Communities." *Media Culture and Society* 29 (5): 790–811.

Friedman, T. (1995) "Making Sense of Software: Computer Games and Interactive Textuality." In S. G. Jones (Ed.), *Cybersociety: Computer-Mediated Communication and Community.* London: Sage, pp. 73–89.

Friedman, T. (1999) "Making Sense of Sim City." *First Monday* 4 (4). Accessed January 12, 2008 from www.firstmonday.org/ISSUES/issue4_4/friedman/index.html.

Frohlich, D. M., Dray, S., and Silverman, A. (2003) "Breaking Up Is Hard to Do: Family Perspectives on the Future of the Home PC." In J. Turow and A. L. Kavanaugh (Eds.), *The Wired Homestead: An MIT Press Sourcebook on the Internet and the Family.* Cambridge, MA: MIT Press, pp. 292–324.

Fromme, J. (2003) "Computer Games as a Part of Children's Culture." *Game Studies* 3 (1). Accessed September 2, 2007 from www.gamestudies.org/0301/fromme/.

Frosch, D. (2007) "Pentagon Blocks 13 Web Sites from Military Computers." *New York Times,* May 15. Accessed from www.nytimes.com/2007/05/15/washington/15block.html.

Fuchs, C. (2003) "'Death is Irrelevant': Cyborgs, Reproduction, and the Future of Male Hysteria." *Genders* 18: 114-115.

Fuller, M. (2005) *Media Ecologies: Materialist Energies in Art and Technoculture.* Cambridge, MA: MIT Press.

Furnell, S. (2002) *Cybercrime: Vandalizing the Information Society.* London: Pearson.

Gajjala, R. (2003) "South Asian Digital Diasporas and Cyberfeminist Webs: Negotiating Globalization, Nation, Gender and Information Technology Design." *Contemporary South Asia* 12 (1): 41–56.

Gajjala, R. and Mamidipudi, A. (1999) "Cyberfeminism, Technology and International 'Development.'" *Gender and Development* 7 (2): 8–16.

Gajjala, R. and Mamidipudi, A. (2002) "Gendering Processes within Technological Environments: A Cyberfeminist Issue." *Rhizomes* 4. Accessed November 16, 2007 from www.rhizomes.net/issue4/gajjala.html.

Galloway, A. (2004) *Protocol: How Control Exists after Decentralization.* Cambridge, MA: MIT Press.

Gandhi, L. (2006) *Affective Communities: Anticolonial Thought and the Politics of Friendship.* New Delhi: Permanent Black.

Garrelts, N. (2005a) "Negotiating the Digital Game/Gamer Intersection." In N. Garrelts (Ed.), *Digital Gameplay: Essays on the Nexus of Game and Gamer.* Jefferson: McFarland, pp. 1–19.

Garrelts, N. (Ed.) (2005b) *Digital Gameplay: Essays on the Nexus of Game and Gamer.* Jefferson: McFarland.

Gibson, W. (1984) *Neuromancer.* New York: Ace.

Gibson, W. (1994/1986) *Count Zero.* London: Voyager-HarperCollins.

Giddens, A. (1979) *Central Problems in Social Theory: Action, Structure, and Contradiction in Social Analysis.* Basingstoke: Macmillan.

Giddens, A. (1991) *Consequences of Modernity.* Cambridge: Polity.

Glenn, D. (2003) "Scholars Who Blog." *Chronicle of Higher Education* 49 (39). Accessed November 30, 2008 from chronicle.com/free/v49/i39/39a01401.htm.

Goggin, G. (2006) *Cell Phone Culture: Mobile Technology in Everyday Life.* London and New York: Routledge.

Goggin, G. (2009) "Adapting the Mobile Phone: The iPhone and its Consumption." *Continuum* 23 (2): 231–244.

Gómez-Peña, G. (2001) "The Virtual Barrio." In D. Trend (Ed.), *Reading Digital Culture.* Oxford: Blackwell, pp. 281–286.

González, J. (2000) "The Appended Subject: Race and Identity as Digital Assemblage." In B. Kolko, L. Nakamura, and G. B. Rodman (Eds.), *Race in Cyberspace.* London and New York: Routledge, pp. 27–50.

Goodings, L., Locke, A., and Brown, S. D. (2007) "Social Networking Technology: Place and Identity-Mediated Communities." *Journal of Community and Applied Social Psychology* 17: 463–476.

Gopalan, S. (n.d.) "Role of NCTs in Enhancing Women's Political Awareness." In I. Joshi (Ed.), *Asian Women in the Information Age: New Communication Technology, Democracy and Women.* Singapore: Asian Media Information and Communication Centre, pp. 61–64.

Gossett, J. L. and Byrne, S. (2002) "'Click Here': A Content Analysis of Internet Rape Sites." *Gender and Society* 16 (5): 689–709.

Graham, S. (1998) "The End of Geography or the Explosion of Place? Conceptualizing Space, Place and Information Technology." *Progress in Human Geography* 22 (2): 165–185.

Gray, C. H. (1997) *Postmodern War: The New Politics of Conflict.* London: Routledge.

Gray, C. H. (2001) *Cyborg Citizen: Politics in the Posthuman Age.* London and New York: Routledge.

Green, N. (2002) "On the Move: Technology, Mobility, and the Mediation of Social Time and Space." *The Information Society* 18: 281–292.

Griffiths, M. D. (1999) "All But Connected (Online Relationships)." *Psychology Post* 17: 6–7.

Griffiths, M. D. (2000a) "Excessive Internet Use: Implications for Sexual Behavior." *CyberPsychology and Behavior* 3: 537–552.

Griffiths, M. D. (2000b) "Does Internet and Computer 'Addiction' Exist?" *CyberPsychology and Behavior* 3 (2): 211–218.

Griffiths, M. D. (2001) "Sex on the Internet: Observations and Implications for Internet Sex Addiction." *Journal of Sex Research* 38 (4): 333–342.

Grochowski, T. (2006) "Running in Cyberspace: O. J. Simpson Web Sites and the (De)Construction of Crime Knowledge." *Television and New Media* 7 (4): 361–382.

Gross, R. (2006) "Intellectual Property Rights and the Information Commons." In R. F. Jørgensen (Ed.), *Human Rights in the Global Information Society.* Cambridge, MA: MIT Press, pp. 107–120.

Guertin, C. (2007) "All the Rage: Digital Bodies and Deadly Play in the Age of the Suicide Bomber." *Fast Capitalism* 3 (1).

Guins, R. (2004) "'Intruder Alert! Intruder Alert!' Video Games *in* Space." *Journal of Visual Culture* 3 (2): 195–211.

Gunkel, D. (2000) "We Are Borg: Cyborgs and the Subject of Communication." *Communication Theory* 10 (3): 332–357.

Habermas, J. (1962/1989) *The Structural Transformation of the Public Sphere.* Tr. T. Burger Cambridge/MA: MIT Press.

Hakken, D. (2008) “Cyberspace.” In W. A. Darity, Jr. (Ed.), *International Encyclopedia of the Social Sciences,* Vol. 2, 2nd ed. Detroit: Macmillan Reference USA, pp. 216–217.

Hall, S. (2000) “Who Needs Identity?” In P. Du Gay, J. Evans, and P. Redman, P. (Eds.), *Identity: A Reader.* London: Sage.

Hansen, M. B. N. (2006) *Bodies in Code: Interfaces with Digital Media.* London and New York: Routledge.

Haraway, D. (1991a/1985) “A Manifesto for Cyborgs: Science, Technology and Socialist Feminism in the 1980s.” In D. Haraway, *Simians, Cyborgs and Women: The Reinvention of Nature.* New York: Routledge, pp. 149–181.

Haraway, D. (1991b) “The Actors are Cyborg, Nature is Coyote, and the Geography is Elsewhere: Postscript to ‘Cyborgs at Large.’” In A. Ross and C. Penley (Eds.), *Technoculture.* Minneapolis: University of Minnesota Press, pp. 21–26.

Haraway, D. (2006) “Encounters with Companion Species: Entangling Dogs, Baboons, Philosophers, and Biologists.” *Configurations* 14: 97–114.

Harcourt, W. (1999) *Women@Internet: Creating New Cultures in Cyberspace.* London: Zed.

Harcourt, W. (2000) “The Personal and the Political: Women Using the Internet.” *CyberPsychology and Behavior* 3 (5): 693–697.

Harper, M. C. (1995) “Incurably Alien Other: A Case for Feminist Cyborg Writers.” *Science Fiction Studies* 22: 399–420.

Harpham, G. G. (1982) *On the Grotesque: Strategies of Contradiction in Art and Literature.* Princeton: Princeton University Press.

Harrison, C. (2006) “Cyberspace and Child Abuse Images: A Feminist Perspective.” *Affilia* 21 (4): 365–379.

Hayles, N. K. (1999). *How We Became Posthuman: Virtual Bodies in Cybernetics, Literature, and Informatics.*Chicago and London: University of Chicago Press.

Hayles, N. K. (2008) *Electronic Literature: New Horizons for the Literary.* Notre Dame: University of Notre Dame Press.

Hebdige, D. (1979) *Subculture: The Meaning of Style.* London: Methuen.

Heitzman, J. (2004) *Network City: Planning the Information Society in Bangalore.* New Delhi: Oxford University Press.

Herman, A., Coombe, R. J., and Kaye, L. (2006) "Your Second Life? Goodwill and the Performativity of Intellectual Property in Online Digital Gaming." *Cultural Studies* 20 (2-3): 184–210.

Hermes, J. (2006) "Citizenship in the Age of the Internet." *European Journal of Communication* 21 (3): 295–309.

Herring, S. C. and Paolillo, J. C. (2006) "Gender and Genre Variation in Weblogs." *Journal of Sociolinguistics* 10 (4): 439–459.

Hevern, V. W. (2004) "Threaded Identity in Cyberspace: Weblogs and Positioning in the Dialogical Self." *Identity* 4 (4): 321–335.

Higgs, E. (2004) *The Information State in England: The Central Collection of Information on Citizens since 1500.* Basingstoke: Palgrave Macmillan.

Hine, C. (2000) *Virtual Ethnography.* London: Sage.

Hirst, P. and Woolley, P. (1982) *Social Relations and Human Attributes.* London: Tavistock.

Holland, S. (1998) "Descartes Goes to Hollywood: Mind, Body and Gender in Contemporary Cyborg Cinema." In M. Featherstone and R. Burrows (Eds.), *Cyberspace/Cyberbodies/Cyberpunk.* London: Sage, pp. 157–174.

Hosein, G. (2006) "Privacy as Freedom." In R. F. Jørgensen (Ed.), *Human Rights in the Global Information Society.* Cambridge, MA: MIT Press, pp. 121–147.

Howard, P. E. N., Rainie, L., and Jones, S. (2002) "Days and Nights on the Internet." In J. Turow and A. L. Kavanaugh (Eds.), *The Wired Homestead: An MIT Press Sourcebook on the Internet and the Family.* Cambridge, MA: MIT Press, pp. 45–73.

Huggan, G. (2001) *The Postcolonial Exotic: Marketing the Margins.* London: Routledge.

Human Rights Watch (2003, December 11) "Off Target." Accessed from www.hrw.org/en/reports/2003/12/11/target.

Humphries, H. (2003) "A Philosophical Inquiry into the Nature of Computer Art." *Journal of Aesthetic Education* 37 (1): 13–31.

Ignacio, E. N. (2006) "E-scaping Boundaries: Bridging Cyberspace and Diaspora Studies through Nethnography." In D. Silver and A. Massanari (Eds.), *Critical Cyberculture Studies.* New York: New York University Press, pp. 181–193.

IndiaInfo.com (2008, November 19) "Second Life Romance Costs First Life Marriage." Accessed from lifestyle.indiainfo.com/article/0811192142_second_life_romance_costs_life_marriage/244596.html.

Internet and Mobile Association of India (2006, February 7) "Number of Women Online Crosses the 12 Million Mark." Accessed December 6, 2007 from www.iamai.in/PRelease_Detail.aspx?nid=700&NMonth=2&NYear=2006.

Internet World Stats (2007) "Internet Usage Statistics. The Internet Big Picture: World Internet Users and Population Stats." Accessed November 5, 2007 from www.internet worldstats.com/stats.htm.

Introna, L. D. and Nissenbaum, H. (2000) "Shaping the Web: Why the Politics of Search Engines Matters." *The Information Society* 16 (3): 169–185.

Jackson, F. L. (1999) "African-American Responses to the Human Genome Project." *Public Understanding of Science* 8 (3): 181–191.

Jackson, F. L. (2001) "The Human Genome Project and the African American Community: Race, Diversity, and American Science." In R. A. Zilinskas and P. J. Balint (Eds.), *The Human Genome Project and Minority Communities: Ethical, Social, and Political Dilemmas.*Westport, CT: Praeger, pp. 35–52.

Jackson, L. A., Samona, R., Moomaw, J., Ramsey, L., Murray, C., Smith, A., and Murray, L. (2007) "What Children Do on the Internet: Domains Visited and Their Relationship to Socio-Demographic Characteristics and Academic Performance." *CyberPsychology and Behavior* 10 (2): 182–190.

Jacobs, K. (2004) "Pornography in Small Places and Other Spaces." *Cultural Studies* 18 (1): 67–83.

Janack, J. A. (2006) "Mediated Citizenship and Digital Discipline: A Rhetoric of Control in a Campaign Blog." *Social Semiotics* 16 (2): 283–301.

Jansz, J. and Martens, L. (2005) "Gaming at a LAN Event: The Social Context of Playing Video Games." *New Media and Society* 7 (3): 333–355.

Jenkins, H. (1992) *Textual Poachers: Television Fans and Participatory Culture.* New York and London: Routledge.

Jenkins, H. (1998) "'Complete Freedom of Movement': Video Games as Gendered Play Spaces." Accessed January 12, 2008 from web.mit.edu/cms/People/henry3/complete.html.

Jenkins, H. (2006a) "Game On! The Future of Literacy Education in a Participatory Media Culture." Accessed January 12, 2008 from www.projectnml.org/node/306/.

Jenkins, H. (2006b) *Convergence Culture: Where Old and New Media Collide.* New York: New York University Press.

Jenks, C. (2005) *Subculture: The Fragmentation of the Social.* London: Sage.

Jensen, H. (2006) “Women’s Rights in the Information Society.” In R. F. Jørgensen (Ed.), *Human Rights in the Global Information Society.* Cambridge, MA: MIT Press, pp. 235–262.

Johnson, S. (2006) *Everything Bad is Good for You: How Today’s Popular Culture is Actually Making Us Smarter.* New York: Riverhead.

Jones, O., Williams, M., and Fleuroit, C. (2003) “‘A New Sense of Place’: Mobile ‘Wearable’ Information and Communications Technology Devices and the Geographies of Urban Childhood.” *Children’s Geographies* 1 (2): 165–180.

Jones, S. G. (Ed.) (1995) *Cybersociety: Computer-Mediated Communication and Community.* London: Sage.

Jordan, T. (2002) *Activism! Direct Action, Hacktivism and the Future of Society.* London: Reaktion.

Jørgensen, R. F. (2006) “The Right to Express Oneself and to Seek Information.” In R. F. Jørgensen (Ed.), *Human Rights in the Global Information Society.* Cambridge, MA: MIT Press, pp. 53–72.

Jørgensen, R. F. (Ed.) (2006) *Human Rights in the Global Information Society.* Cambridge, MA: MIT Press.

Joshi, I. (n.d.) “Towards Women-Friendly Communication Technologies.” In I. Joshi (Ed.), *Asian Women in the Information Age: New Communication Technology, Democracy and Women.* Singapore: Asian Media Information and Communication Centre, pp. 31–60.

Joshi, I. (Ed.) (n.d.) *Asian Women in the Information Age: New Communication Technology, Democracy and Women.* Singapore: Asian Media Information and Communication Centre.

Joshi, S. (2008) “Undersea Cable Breakdown Hits Internet-Based Services.” *The Hindu,* February 1, p. 1.

Jung, S. (2004) "Queering Popular Culture: Female Spectators and the Appeal of Writing Slash Fan Fiction." *Gender Forum* 8. Accessed February 6, 2008 from www.genderforum. uni-koeln.de/queer/jung.html.

Juul, J. (2001) "Games Telling Stories? A Brief Note on Games and Narratives." *Game Studies*1 (1). Accessed September 1, 2007 from www.gamestudies.org/0101/juul-gts/.

Kac, E. (2005a) "The Emergence of Biotelematics and Biorobotics: Integrating Biology, Information Processing, Networking, and Robotics." In E. Kac, *Telepresence and Bio Art: Networking Humans, Rabbits, and Robots.* Ann Arbor: University of Michigan Press, pp. 217–235.

Kac, E. (2005b) "GFP Bunny." In E. Kac, *Telepresence and Bio Art: Networking Humans, Rabbits, and Robots.* Ann Arbor: University of Michigan Press, pp. 264–285.

Kahn, R. and Kellner, D. (2007) "Technopolitics and Oppositional Media." In D. Bell and B. M. Kennedy (Eds.), *The Cybercultures Reader,* 2nd ed. London and New York: Routledge, pp. 618–637.

Kalathil, S. (2003) "Dot Com for Dictators." *Foreign Policy Magazine,* March/April. Accessed February 1, 2008 from www.carnegieendowment.org/publications/index.cfm?fa=view& id=1207&prog=zgp.

Kalathil, S. and Boas, T. C. (2003) *Open Networks, Closed Regimes: The Impact of the Internet on Authoritarian Rule.* Washington, DC: Carnegie Endowment for International Peace.

Katz, J. E. (2006a) "Mobile Communication and the Transformation of Everyday Life: The Phase of Research on Mobiles." *Knowledge, Technology, and Policy* 19 (1): 62–71.

Katz, J. E. (2006b) *Magic in the Air: Mobile Communication and the Transformation of Social Life.* New Brunswick, NJ: Transaction.

Katz, J. E. and Aakhus, M. A. (2002) "Making Meaning of Mobiles—A Theory of *Apparatgeist.*" In J. E. Katz and M. A. Aakhus (Eds.), *Perpetual*

Contact: Mobile Communication, Private Talk, Public Performance. Cambridge: Cambridge University Press, pp. 301–318.

Kellner, D. (1999) "New Technologies: Technocities and the Prospects for Democratisation." In J. Downey and J. McGuigan (Eds.), *Technocities.* London: Sage, pp. 186–204.

Kendall, L. (1996) "MUDder? I Hardly Know'er! Adventures of a Feminist MUDder." In L. Cherney and E. R. Weise (Eds.), *Wired Women: Gender and New Realities in Cyberspace.* Seattle: Seal.

Kendall, L. (2007) "Cyberculture." *Encyclopedia of New Media,* online. Accessed April 4, 2008 from sage-ereference.com/newmedia/Article_n55.html.

Kennedy, H. W. (2002) "Lara Croft: Feminist Icon or Cyberbimbo? On the Limits of Textual Analysis." *Game Studies* 2 (2). Accessed September 1, 2007 from www.gamestudies.org/0202/kennedy/.

Kennedy, H. W. (2005) "Subjective Intersections in the Face of the Machine: Gender, Race, Class and PCs in the Home." *European Journal of Women's Studies* 12 (4): 471–487.

Kennedy, H. W. (2006) "Beyond Anonymity, or Future Directions for Internet Identity Research." *New Media and Society* 8 (6): 859–876.

Kennedy, T. L. M. (2000) "An Exploratory Study of Feminist Experiences in Cyberspace." *CyberPsychology and Behavior* 3 (5): 707–719.

Killoran, J. B. (2003) "The Gnome in the Front Yard and Other Public Figurations: Genres of Self-Presentation on Personal Home Pages." *Biography* 26 (1): 66–83.

Kilman, C. (2005) "Video Games: Playing Against Racism." Accessed January 12, 2008 from www.tolerance.org/news/article_tol.jsp?id=1228.

Kim, H., Kim, G. J., Park, H. W., and Rice, R. E. (2007) "Configurations of Relationships in Different Media: FtF, Email, Instant Messenger, Mobile

Phone, and SMS." *Journal of Computer-Mediated Communication* 12 (4).

Kitzmann, A. (2003) "That Different Place: Documenting the Self in Online Environments." *Biography* 26 (1): 48–65.

Kolko, B. (2006) "Cultural Considerations in Internet Policy and Design: A Case Study from Central Asia." In D. Silver and A. Massanari (Eds.), *Critical Cyberculture Studies*. New York: New York University Press, pp. 119–128.

Kopomaa, T. (2004) "Speaking Mobile: Intensified Everyday Life, Condensed City." In S. Graham (Ed.), *The Cybercities Reader*. London and New York: Routledge, pp. 267–272.

Korzi, M. J. (2006) "The Benefits of Blogs." In A. Rolls (Ed.), *New Media. The Reference Shelf* 78 (2): 68–79.

Krishtalka, L., Peterson, A. T., Vieglais, D. A., Beach, J. H., and Wiley, E. O. (2002) "The Green Internet: A Tool for Conservation Science." In J. N. Leavitt (Ed.), *Conservation in the Internet Age: Threats and Opportunities.* Washington: Island Press, pp. 143–164.

Kwan, M.-P. (2007) "Affecting Geospatial Technologies: Toward a Feminist Politics of Emotion." *Professional Geographer* 59 (1): 22–34.

Lal, V. (2003) "North American Hindus, the Sense of History, and the Politics of Internet Diasporism." In R. C. Lee and S.-L. C. Wong (Eds.), *Asian America.Net: Ethnicity, Nationalism, and Cyberspace.* New York and London: Routledge, pp. 98–138.

Lambiase, J. (2003) "Codes of Online Sexuality: Celebrity, Gender and Marketing on the Web." *Sexuality and Culture* 7 (3): 57–78.

Lange, P. G. (2007) Publicly Private and Privately Public: Social Networking on YouTube. *Journal of Computer-Mediated Communication* 13 (1). Accessed July 18, 2008 from jcmc.indiana.edu/vol13/issue1/lange .html.

Latham, R. and Sassen, S. (2005) “Digital Formations: Constructing an Object of Study.” In R. Latham and S. Sassen (Eds.), *Digital Formations: IT and New Architectures in the Global Realm.* Princeton and Oxford: Princeton University Press, pp. 1–33.

Lauritzen, P. (2005) “Stem Cells, Biotechnology, and Human Rights: Implications for a Posthuman Future.” *Hastings Center Report* 35 (2): 25–33.

Lauwaert, M. (2007) “Challenge Everything? Construction Play in Will Wright’s SIMCITY.” *Games and Culture* 2 (3): 194–212.

Law, L. (2003) “Transnational Cyberpublics: New Political Spaces for Labour Migrants in Asia.” *Ethnic and Racial Studies* 26 (2): 234–252.

Lawson, H. M. and Leck, K. (2006) “Dynamics of Internet Dating.” *Social Science Computer Review* 24 (2): 189–208.

Leavitt, J. N. and Pitkin, J. R. (2002) “Internet Use in a High-Growth, Amenity-Rich Region.” In J. N. Leavitt (Ed.), *Conservation in the Internet Age: Threats and Opportunities.* Washington: Island Press, pp. 99–122.

Leckenby, J. D. (2005) “The Interaction of Traditional and New Media.” In M. R. Stafford and R. J. Faber (Eds.), *Advertising, Promotion, and New Media.* New Delhi: Prentice Hall of India, pp. 3–29.

Lee, M. J. W., McLoughlin, C., and Chan, A. (2007) “Talk the Talk: Learner-Generated Podcasts as Catalysts for Knowledge Creation.” *British Journal of Education Technology* (OnlineEarly Articles). Accessed from www.blackwell-synergy.com/doi/abs/10.1111/ j.1467–8535.2007.00746.x?cookieSet=1&journalCode=bjet.

Lee, R. C. and Wong, S-L. C. (Eds.) (2003) *Asian America.Net: Ethnicity, Nationalism, and Cyberspace.* New York and London: Routledge.

Lefebvre, H. (2000) *The Production of Space.* Tr. Donald Nicholson-Smith. Oxford: Blackwell.

Leland, J. (2006) “The Gamer as Artist.” In A. Rolls (Ed.), *New Media. The Reference Shelf* 78 (2): 100–103.

Leonard, D. J. (2005) “To the White Extreme: Conquering Athletic Space, White Manhood, and Racing Virtual Reality.” In N. Garrelts (Ed.), *Digital Gameplay: Essays on the Nexus of Game and Gamer.* Jefferson: McFarland, pp. 110–119.

Leung, L. (2002) “Loneliness, Self-Disclosure, and ICQ (‘I Seek You’) Use.” *CyberPsychology and Behavior* 5 (3): 241–251.

Lévy, P. (2001) *Cyberculture.* Tr. Roberto Bononno. Minneapolis and London: University of Minnesota Press.

Lieberman, K.-A. (2003) “Virtually Vietnamese: Nationalism on the Internet.” In R. C. Lee and S.-L. C. Wong (Eds.), *Asian America.Net: Ethnicity, Nationalism, and Cyberspace.* New York and London: Routledge, pp. 71–99.

Light, J. S. (1995) “The Digital Landscape: New Space for Women?” *Gender, Place and Culture* 2 (2): 133–146. Accessed November 30, 2008 from www.ingentaconnect.com/content/routledg/cgpc/1995/00000002/00000002/art00001.

Lillie, J. J. M. (2004) “Cyberporn, Sexuality, and the Net Apparatus.” *Convergence* 10 (1): 43–65.

Lister, M., Dovey, J., Giddings, S., Grant, I., and Kelly, K. (2003) *New Media: A Critical Introduction.* London and New York: Routledge.

Liu, A. (2004) *The Laws of Cool: Knowledge Work and the Culture of Information.* Chicago and London: Chicago University Press.

Liu, H. (2007) “Social Network Profiles as Taste Performances.” *Journal of Computer-Mediated Communication* 13 (1). Accessed July 18, 2008 from jcmc.indiana.edu/vol13/issue1/liu.html.

Livingstone, S. (2003) *Young People and New Media: Childhood and the Changing Media Environment.* London: Sage.

Livingstone, S. (2008) "Taking Risky Opportunities in Youthful Content Creation: Teenagers' Use of Social Networking Sites for Intimacy, Privacy and Self-Expression." *New Media and Society* 10 (3): 393–411.

Lockard, J. (2000) "Babel Machines and Electronic Universalism." In B. Kolko, L. Nakamura, and G. B. Rodman (Eds.), *Race in Cyberspace.* London and New York: Routledge, pp. 171–190.

Lovink, G. (2002) *Dark Fiber: Tracking Critical Internet Culture.* Cambridge, MA: MIT Press.

Löwgren, J. (2006) "Articulating the Use Qualities of Digital Designs." In P. Fishwick (Ed.), *Aesthetic Computing.* Cambridge, MA: MIT Press, pp. 383–403.

Luke, T. (1999) "Simulated Sovereignty, Telematic Territory: The Political Economy of Cyberspace." In M. Featherstone and S. Lash (Eds.), *Spaces of Culture: City, Nation, World.* London: Sage, pp. 27–48.

Lupton, D. (1998) "The Embodied Computer/User." In M. Featherstone and R. Burrows (Eds.), *Cyberspace/Cyberbodies/Cyberpunk: Cultures of Technological Embodiment.* London: Sage, pp. 97–112.

MacKenzie, D. (1998) *Knowing Machines: Essays on Technical Change.* Cambridge, MA: MIT Press.

MacKinnon, C. A. (1987) *Feminism Unmodified: Discourses on Life and Law.* Cambridge, MA: Harvard University Press.

MacNay, L. (2000) *Gender and Agency: Reconfiguring the Subject in Feminist and Social Theory.* Cambridge: Polity.

Madhavan, N. (2007) "India Gets More Net Cool." *Hindustan Times,* July 6, 2007. Accessed October 17, 2007 from www.hindustantimes.com/StoryPage/StoryPage.aspx?id=f2565bb8–663e–48c1–94ee–d99567577bdd.

Majid, Y. (2006) *Cybercrime and Society.* London: Sage.

Malaby, T. M. (2007) “Beyond Play: A New Approach to Games.” *Games and Culture* 2 (2): 95–113.

Mallapragada, M. (2006) “An Interdisciplinary Approach to the Study of Cybercultures.” In D. Silver and A. Massanari (Eds.), *Critical Cyberculture Studies.* New York: New York University Press, pp. 194–204.

Manovich, L. (2001) *The Language of New Media.* Cambridge, MA: MIT Press.

Marshall, P. D. (2004) *New Media Cultures.* London: Hodder Headline.

Mayer-Schönberger, V. and Crowley, J. (2006) “Napster’s Second Life? The Regulatory Challenges of Virtual Worlds.” *Northwestern University Law Review* 100 (4): 1775–1826.

McGerty, L.-J. (2000) “‘Nobody Lives Only in Cyberspace’: Gendered Subjectivities and Domestic Use of the Internet.” *CyberPsychology and Behavior* 3 (5): 895–899.

McKenna, K. Y. A., Green, A. S., and Smith, P. K. (2001) “Demarginalizing the Sexual Self.” *Journal of Sex Research* 38: 302–311.

Meek, A. (2000) “Exile and the Electronic Frontier: Critical Intellectuals and Cyberspace.” *New Media and Society* 2 (1): 85–104.

Mehra, B. (2006) “An Action Research (AR) Manifesto for Cyberculture Power to ‘Marginalized’ Cultures of Difference.” In D. Silver and A. Massanari (Eds.), *Critical Cyberculture Studies.* New York: New York University Press, pp. 205–215.

Miah, A. (2005) “Genetics, Cyberspace and Bioethics: Why Not a Public Engagement with Ethics?” *Public Understanding of Science* 14: 409–421.

Miah, A. and Rich, E. (2008) *The Medicalization of Cyberspace.* London and New York: Routledge.

Mignonneau, L. and Sommerer, C. (2001) “Creating Artificial Life for Interactive Art and Entertainment.” *Leonardo* 34 (4): 303–307.

Miles, S. (2000) *Youth Lifestyles in a Changing World.* Buckingham: Open University Press.

Miller, D. (1987) *Material Culture and Mass Consumption.* Oxford: Blackwell.

Miller, T. (1993) *The Well-Tempered Self.* Baltimore, MD: Johns Hopkins University Press.

Miller, V. (2008) "New Media, Networking and Phatic Culture." *Convergence* 14 (4): 387–400.

Mitchell, W. J. (2002) "The Internet, New Urban Patterns, and Conservation." In J. N. Leavitt (Ed.), *Conservation in the Internet Age: Threats and Opportunities.* Washington: Island Press, pp. 50–60.

Mitchell, W. J. (2003) *Me++: The Cyborg Self and the Networked City.* Cambridge, MA: MIT Press.

Mitra, A. (2000) "Virtual Commonality: Looking for India on the Internet." In D. Bell and B. M. Kennedy (Eds.), *The Cybercultures Reader.* London and New York: Routledge, pp. 676–694.

Mitra, A. and Schwartz, R. L. (2001) "From Cyberspace to Cybernetic Space: Rethinking the Relationship between Real and Virtual Spaces." *Journal of Computer-Mediated Communication* 7 (1). Accessed November 9, 2007 from jcmc.indiana.edu/vol7/issue1/mitra.html.

Mitra, A. and Watts, E. (2002) "Theorizing Cyberspace: The Idea of Voice Applied to the Internet Discourse." *New Media and Society* 4 (4): 479–198.

Mobbs, P. (2002) "Electronic Rights in the Workplace: Changes to Workers' Rights and Employers' Responsibilities in the New Information Economy." Accessed March 22, 2008 from www.internetrights.org.uk/index.shtml?AA_SL_Session=8fa795873994ed10dd54938b98227a99&x=607.

Moorey-Denham, S. and Green, A. (2007) "The Effectiveness of Online Video Advertising." *AdMap* 481 (March): 45–47.

Morahan-Martin, J. (2000) "Women and the Internet: Promise and Perils." *CyberPsychology and Behavior* 3 (5): 683–691.

Moravec, H. (1988) *Mind Children: The Future of Robot and Human Intelligence.* Cambridge, MA: Harvard University Press.

Morgan, K. P. (1991) "Women and the Knife: Cosmetic Surgery and the Colonisation of Women's Bodies." *Hypatia* 6 (3): 25–53.

Morris, D. (2004) "Globalization and Media Democracy: The Case of Indymedia." In D. Schuler and P. Day (Eds.), *Shaping the Network Society: The New Role of Civil Society in Cyberspace.* Cambridge, MA: MIT Press, pp. 325–352.

Mortensen, T. E. (2006) "WoW is the New MUD: Social Gaming from Text to Video." *Games and Culture* 1 (4): 397–413.

Mossberger, K., Tolbert, C. J., and Gilbert, M. (2006) "Race, Place, and Information Technology." *Urban Affairs Review* 41 (5): 583–620.

Mueller, M. L. (2002) *Ruling the Root: Internet Governance and the Taming of Cyberspace.* Cambridge, MA: MIT Press.

Mulvey, L. (1975) "Visual Pleasure and Narrative Cinema." *Screen* 16 (3): 6–18.

Munt, S. (2001) "Introduction." In S. Munt (Ed.), *Technoscapes.* New York: Continuum.

Muthyala, J. (2008) "Whose World is Flat? Mapping the Globalization of Information Technology." *New Global Studies* 2 (1): 1–23.

Nakamura, L. (2002) *Cybertypes: Race, Ethnicity, and Identity on the Internet.* London and New York: Routledge.

Nakamura, L. (2005) "Talking Race and Cyberspace." Interview (Geert Lovink). *Frontiers* 26 (1): 60–65.

Nakamura, L. (2006) "Cultural Difference, Theory, and Cyberculture Studies: A Case of Mutual Repulsion." In D. Silver and A. Massanari (Eds.), *Critical Cyberculture Studies.* New York: New York University Press, pp. 29–36.

Nake, F. and Grabowski, S. (2006) "The Interface as Sign and as Aesthetic Event." In P. Fishwick (Ed.), *Aesthetic Computing.* Cambridge, MA: MIT Press, pp. 53–70.

NASSCOM Strategic Review (2007) "Executive Summary." Accessed December 14, 2007 from www.nasscom.in/upload/51054/Executive%20 Summary.pdf.

National Alliance (2007) "General Principles." Accessed October 25, 2007 from www.natall.com/what-is-na/na1.html#natural.

National Alliance (n.d.) "Amnesty." Accessed October 25, 2007 from www.natall.com/leaflets/amnesty.pdf.

Nayar, P. K. (2004) *Virtual Worlds: Culture and Politics in the Age of Cybertechnology.* New Delhi: Sage.

Nayar, P. K. (2006a) "The Rhetoric of Biocolonialism: Genomic Projects, Culture and the New Racisms." *Journal of Contemporary Thought* 24: 131–148.

Nayar, P. K. (2006b) "Bodies and Spaces: Reading Women In/And Cyberspace." *In-Between* 15 (1): 3–21.

Nayar, P. K. (2007a) "The New Monstrous: Digital Arts, Genomic Arts and Aesthetics." *Nebula* 4 (2). Accessed from www.nobleworld.biz.

Nayar, P. K. (2007b) "The Digital Glocalized." *Writing Technologies.* 1 (1). Accessed from www.ntu.ac.uk/writing_technologies/Currentjournal/ Nayar/index.html.

Nayar, P. K. (2008a) "New Media, Digitextuality and Public Space: Reading 'Cybermohalla.'" *Postcolonial Text* 4 (1).

Nayar, P. K. (2008b) "Wetware Fiction: Cyberpunk and the Ideologies of Posthuman Bodies." *ICFAI Journal of English Studies* 3 (2): 30–40.

Nayar, P. K. (2008c) "The Sexual Internet." *eSocialSciences Working Papers.* Accessed February 21, 2008 from www.esocialsciences.com/Articles/displayArticles.asp?Article_ID=1391.

Nayar, P. K. (2008d) "Postcolonializing Cyberculture: Race, Ethnicity and Critical Internet Studies." *LittCrit* 34 (1): 3–15.

Nayar, P. K. (2008e) "The Narrative Tradition of Posthuman Rights." In A. Miah (Ed.), *Human Futures: Art in an Age of Uncertainty.* Liverpool: Liverpool University Press, pp. 196–206.

Negroponte, N. (1995) *Being Digital.* New York: Vintage.

Nelson, C., Treichler, P. A., and Grossberg, L. (1992) "Cultural Studies: An Introduction." In L. Grossberg, C. Nelson, and P. A. Treichler (Eds.), *Cultural Studies.* London and New York: Routledge, pp. 1–16.

Neuborne, E. (2007) "Attract a Crowd." *The Advertiser,* October, pp. 86–90.

Newman, J. (2002) "The Myth of the Ergodic Videogame: Some Thoughts on Player-Character Relations in Videogames." *Game Studies* 2 (1). Accessed September 1, 2007 from www.gamestudies.org/0102/newman/.

Nichols, D., Farrand, T., Rowley, T., and Avery, M. (2006) *Brands and Gaming: The Computer Gaming Phenomenon and Its Impact in Brands and Businesses.* London: Palgrave Macmillan.

Nissenbaum, H. (2004) "Hackers and the Contested Ontology of Cyberspace." *New Media and Society* 6 (2): 195–217.

Nold, C. (2005) Greenwich Emotion Map. Accessed January 12, 2008 from www.emotionmap.net.

Norris, P. (2001) *Digital Divide: Civic Engagement, Information Poverty, and the Internet Worldwide.* Cambridge: Cambridge University Press.

O'Leary, S. D. (1996) "Cyberspace as Sacred Space: Communicating Religion on Computer Networks." *Journal of the American Academy of Religion* 64 (4): 781–808.

Odih, P. (2007) *Advertising in Modern and Postmodern Times.* London: Sage.

Odin, J. (1997) "The Performative and Processual: A Study of Hypertext/Postcolonial Aesthetic." Accessed November 29, 2008 from www.usp.nus.edu.sg/post/poldiscourse/odin/odin1.html.

Oehlert, M. (2000) "From Captain America to Wolverine: Cyborgs in Comic Books: Alternative Images of Cybernetic Heroes and Villains." In D. Bell and B. M. Kennedy (Eds.), *The Cybercultures Reader.* London and New York: Routledge, pp. 112–123.

Olsen, B. K. (2006) "Ensuring Minority Rights in a Pluralistic and 'Liquid' Information Society." In R. F. Jørgensen (Ed.), *Human Rights in the Global Information Society.* Cambridge, MA: MIT Press, pp. 263–280.

Ong, A. (1999) *Flexible Citizenship: The Cultural Logics of Transnationality.* Durham, NC: Duke University Press.

Ong, A. (2006) "Mutations of Citizenship." *Theory, Culture and Society* 23 (2–3): 499–531.

Ow, J. A. (2000) "The Revenge of the Yellowfaced Cyborg Terminator: The Rape of Digital Geishas and the Colonization of Cyber-Coolies in 3D Realms' Shadow Warrior." In B. A. Kolko, L. Nakamura, and G. B. Rodman (Eds.), *Race in Cyberspace.* London and New York: Routledge, pp. 51–68.

Palackal, A., Anderson, M., Miller, B. P., and Shrum, W. (2007) "Internet Equaliser? Gender Stratification and Normative Circumvention in Science." *Indian Journal of Gender Studies* 14 (2): 231–257.

Palen, L. and Hughes, A. (2007) "When Home Base is Not a Place: Parents' Use of Mobile Telephones." *Personal and Ubiquitous Computing* 11 (5): 339–348.

Papacharissi, Z. (2002) "The Virtual Sphere: The Internet as a Public Sphere." *New Media and Society* 4 (1): 9–27.

Parker, T. S. and Wampler, K. S. (2003) "How Bad Is It? Perceptions of the Relationship Impact of Different Types of Internet Sexual Activities." *Contemporary Family Therapy* 25 (4): 415–429.

Parks, L. (2001) "Plotting the Personal: Global Positioning Satellites and Interactive Media." *Ecumene* 8 (2): 209–222.

Paul, C. (2003) *Digital Art.* London: Thames and Hudson.

Pearce, C., Fullerton, T., Fron, J., and Morie, J. F. (2007) "Sustainable Play: Toward a New Games Movement for the Digital Age." *Games and Culture* 2 (3): 261–278.

Pedersen, S. and Macafee, C. (2007) "Gender Differences in British Blogging." *Journal of Computer-Mediated Communication* 12: 1472–1492.

Peluchette, J. and Karl, K. (2008) "Social Networking Profiles: An Examination of Student Attitudes Regarding Use and Appropriateness of Content." *CyberPsychology and Behavior* 11 (1): 95–97.

Perlado, V. R. and Barwise, P. (2005) "Mobile Advertising: A Research Agenda." In M. R. Stafford and R. J. Faber (Eds.), *Advertising, Promotion, and New Media.* New Delhi: Prentice Hall of India, pp. 3–29.

Peter, J. and Valkenburg, P. M. (2006) "Adolescents' Exposure to Sexually Explicit Material on the Internet." *Communication Research* 33 (2): 178–204.

Petersen, S. M. (2007) "Mundane Cyborg Practice: Material Aspects of Broadband Internet Use." *Convergence* 13 (1): 79–91.

Pew Research Center (2007, April 15) "Public Knowledge of Current Affairs Little Changed by News and Information Revolutions: What Americans Know: 1989–2007." Accessed December 4, 2007 from people-press.org/reports/display.php3?ReportID=319.

Pink, D. H. (2004) "The New Face of the Silicon Age: How India Became the Capital of the Computing Revolution." *Wired* 12 (2). Accessed November 11, 2007 from www.wired.com/wired/archive/12.02/india.html.

Pitts, V. (2003) *In the Flesh: The Cultural Politics of Body Modification.* New York: Palgrave Macmillan.

Plant, S. (1995) "The Future Looms: Weaving Women and Cybernetics." In M. Featherstone and R. Burrows (Eds.), *Cyberspace/Cyberbodies/Cyberpunk: Cultures of Technological Embodiment.* London: Sage, pp. 45–64.

Plant, S. (1996) "Feminisations: Reflections on Women and Virtual Reality." In L. H. Leeson (Ed.), *Clicking In: Hot Links to a Digital Culture.* San Francisco: Bay Press, pp. 37–38.

PolicyLink (2007) "Bridging the Innovation Divide: An Agenda for Disseminating Techno logy Innovations within the Nonprofit Sector." Accessed December 5, 2007 from www.policylink.org/pdfs/Innovation_Divide .pdf.

Poon, M. K.-L., Ho, P. T.-T., Wong, J. P.-H., Wong, G., and Lee, R. (2005) "Psychosocial Experiences of East and Southeast Asian Men Who Use Gay Internet Chatrooms in Toronto: An Implication for HIV/AIDS Prevention." *Ethnicity and Health* 10 (2): 145–167.

Poster, M. (2006) *Information Please: Culture and Politics in the Age of Digital Machines.* Durham, NC: Duke University Press.

Power, E. (2006) "The Blog Revolution and How it Changed the World." In A. Rolls (Ed.), *New Media. The Reference Shelf* 78 (2): 9–15.

Private Media Group (2007, November 12) "Private Reports Net Sales 7.5 Million Euro and Net Income 0.5 Million Euro for Q3/07." Accessed November 16, 2007 from www.prvt.com/newsroom/press/view.php?pressid=184.

PR Newswire (2005, April 7) "Industry's First Benchmark Study From Nielsen Entertainment Provides Directional Findings on Emerging

Markets, Spending, and Cross-Media Ownership for Interactive Entertainment." Accessed January 12, 2008 from www.prnewswire.com/cgi-bin/stories.pl?ACCT=104&STORY=/www/story/04-07-2005/0003338769.

Pullen, K. (2000) "I-love-Xena.com: Creating Online Fan Communities." In D. Gauntlett (Ed.), *Web.Studies: Rewiring Media Studies for the Digital Age.* London: Arnold, pp. 52–61.

Qian, H. and Scott, C. R. (2007) "Anonymity and Self-Disclosure on Weblogs." *Journal of Computer-Mediated Communication* 12: 1428–1451.

Rak, J. (2005) "The Digital Queer: Weblogs and Internet Identity." *Biography* 28 (1): 166–182.

Rakow, L. and Navarro, V. (1993) "Remote Mothering and the Parallel Shift: Women Meet the Cellular Phone." *Critical Studies in Mass Communication* 20 (3): 144–157.

Rapacki, S. (2007) "Social Networking Sites: Why Teens Need Places Like MySpace." *Young Adult Library Services* 5 (2): 28–30.

Rasmussen, T. (2002) "Internet as World Medium." In G. Stald and T. Tufte (Eds.), *Global Encounters: Media and Cultural Transformation.* Luton: University of Luton Press, pp. 85–105.

Ray, T. S. (2001) "Aesthetically Evolved Virtual Pets." *Leonardo* 34 (4): 313–316.

Rheingold, H. (1994) *The Virtual Community: Finding Connection in a Computerised World.* London: Secker and Warburg.

Rheingold, H. (2002) *Smart Mobs: The Next Social Revolution.* New York: Basic Books.

Robinson, H., Wysocka, A., and Hand, C. (2007) "Internet Advertising Effectiveness: The Effect of Design on Click-Through Rates for Banner Ads." *International Journal of Advertising* 26 (4): 527–541.

Rogerat, C. (1992) “The Case of Elletel.” *Media, Culture and Society* 14: 73–88.

Rogers, M. (2000) “A New Hacker Taxonomy.” Accessed October 14, 2007 from homes.cerias. purdue.edu/ mkr/hacker.doc.

Röhle, T. (2007) “Desperately Seeking the Consumer: Personalized Search Engines and the Commercial Exploitation of User Data.” *First Monday,* 12 (9). Accessed October 16, 2007 from firstmonday.org/issues/issue12_9/rohle/index.html.

Rommes, E. (2002) “Creating Places for Women on the Internet: The Design of a ‘Women’s Square’ in a Digital City.” *European Journal of Women’s Studies* 9 (4): 400–429.

Ross, M. W. (2005) “Typing, Doing, and Being: Sexuality and the Internet.” *Journal of Sex Research* 42 (4): 342–352.

Rothenberg, T. (1995) “‘And She Told Two Friends’: Lesbians Creating Urban Social Space.” In D. Bell and G. Valentine (Eds.), *Mapping Desire: Geographies of Sexualities.* London: Routledge, pp. 165–181.

Rowbottom, J. (2006) “Media Freedom and Political Debate in the Digital Era.” *Modern Law Review* 69 (4): 489–513.

Roy, S. (2005) *Globalisation, ICT and Developing Nations: Challenges in the Information Age.* New Delhi: Sage.

Royse, P., Lee, J., Undrahbuyan, B., Hopson, M., and Consalvo, M. (2007) “Women and Games: Technologies of the Gendered Self.” *New Media and Society* 9 (4): 555–576.

Rutsky, R. L. (1999) *High Technē: Art and Aesthetics from the Machine Age to the Posthuman.* Minneapolis: Minnesota University Press.

Ryan, M.-L. (1999) “Introduction.” In *Cyberspace Textuality: Computer Technology and Literary Theory.* Indiana: Indiana University Press, pp. 1–29.

Ryan, M.-L. (2005) "Peeling the Onion: Layers of Interactivity in Digital Narrative Texts." Accessed December 26, 2007 from lamar.colostate.edu/~pwryan/onion.htm.

Sack, W. (2005) "Discourse Architecture and Very Large-Scale Conversation." In R. Latham and S. Sassen (Eds.), *Digital Formations: IT and New Architectures in the Global Realm.* Princeton and Oxford: Princeton University Press, pp. 242–282.

Said, E. (1978) *Orientalism.* Harmondsworth: Penguin.

Sardar, Z. (2002) "Alt.Civilizations.Faq: Cyberspace as the Darker Side of the West." In D. Bell and B. M. Kennedy (Eds.), *The Cybercultures Reader.* London and New York: Routledge, pp. 732–752.

Sassen, S. (1999) "Digital Networks and Power." In M. Featherstone and S. Lash (Eds.), *Spaces of Culture: City, Nation, World.* London: Sage, pp. 49–63.

Sassen, S. (2002) "Mediating Practices: Women With/In Cyberspace." In J. Armitage and J. Roberts (Eds.), *Living with Cyberspace: Technology and Society in the 21st Century.* New York: Continuum, pp. 109–119.

Sassen, S. (2005) "Electronic Markets and Activist Networks: The Weight of Social Logics in Digital Formations." In R. Latham and S. Sassen (Eds.), *Digital Formations: IT and New Architectures in the Global Realm.* Princeton and Oxford: Princeton University Press, pp. 54–88.

Scherr, S. J. (2002) "Conservation Advocacy and the Internet: The Campaign to Save Laguna San Ignacio." In J. N. Leavitt (Ed.), *Conservation in the Internet Age: Threats and Opportunities.* Washington: Island Press, pp. 186–217.

Schleiner, A.-M. (2001) "Does Lara Croft Wear Fake Polygons? Gender and Gender-Role Subversion in Computer Adventure Games." *Leonardo* 34 (3): 221–226.

Schmidt, J. (2007) “Blogging Practices: An Analytical Framework.” *Journal of Computer–Mediated Communication* 12: 1409–1427.

Schuler, D. and Day, P. (Eds.) (2004) *Shaping the Network Society: The New Role of Civil Society in Cyberspace.* Cambridge, MA: MIT Press.

Schut, K. (2007) “Strategic Simulations and Our Past: The Bias of Computer Games in the Presentation of History.” *Games and Culture* 2 (3): 213–235.

Schwartz, M. F. and Southern, S. (2000) “Compulsive Cybersex: The New Tea Room.” *Sexual Addiction and Compulsivity* 7: 127–144.

Second Life (2007) “What is *Second Life*?” Accessed December 26, 2007 from secondlife.com/whatis/.

Selfe, C. and Selfe, R. (1994) “The Politics of Interface: Power and Its Exercise in Electronic Contact Zones.” *College Composition and Communication* 45 (4): 480–504.

Seltzer, M. (1992) *Bodies and Machines.* New York: Routledge.

Servon, L. J. (2002) *Bridging the Digital Divide: Technology, Community, and Public Policy.* Malden, MA: Blackwell.

Sharpe, C. E. (1999) “Racialized Fantasies on the Internet.” *Signs* 24 (4): 1089–1096.

Shave, R. (2004) “Slash Fandom on the Internet, Or Is the Carnival Over?” *Refractory* 6. Accessed February 6, 2008 from www.refractory.unimelb.edu.au/journalissues/vol6/RShave.html.

Shields, R. (Ed.) (1996) *Cultures of Internet: Virtual Spaces, Real Histories, Living Bodies.* London: Sage.

Shilling, C. (2005) *The Body in Culture, Technology and Society.* London: Sage.

Shome, R. (2006) “Thinking Through the Diaspora: Call Centers, India, and a New Politics of Hybridity.” *International Journal of Cultural Studies* 9 (1): 105–124.

Shome, R. and Hegde, R. S. (2002) “Postcolonial Approaches to Communication: Charting the Terrains, Engaging the Intersections.” *Communication Theory* 12 (3): 249–270.

Siapera, E. (2006) “Multiculturalism Online: The Internet and the Dilemmas of Multicultural Politics.” *European Journal of Cultural Studies* 9 (1): 5–24.

Silva, V. T. (2005) “In the Beginning Was the Gene: The Hegemony of Genetic Thinking in Contemporary Culture.” *Communication Theory* 15 (1): 100–123.

Silver, D. (2004) “The Soil of Cyberspace: Historical Archaeologies of the Blacksburg Electronic Village and the Seattle Community Network.” In D. Schuler and P. Day (Eds.), *Shaping the Network Society: The New Role of Civil Society in Cyberspace.* Cambridge, MA: MIT Press, pp. 301–324.

Silverstone, R. (2007) *Media and Morality: On the Rise of the Mediapolis.* Cambridge: Polity.

Silverstone, R. and Haddon, L. (1996) “Design and the Domestication of Information and Communication Technologies: Technical Change and Everyday Life.” In R. Mansell and R. Silverstone (Eds.), *Communication by Design: The Politics of Information and Communication Technologies.* Oxford: Oxford University Press, pp. 44–74.

Simon, B. (2007) “Geek Chic: Machine Aesthetics, Digital Gaming, and the Cultural Politics of the Case Mod.” *Games and Culture* 2 (3): 175–193.

Slack, J. D. and Wise, J. M. (2006) “Cultural Studies and Communication Technology.” In L. A. Lievrouw and S. Livingstone (Eds.), *The Handbook of New Media.* London: Sage, pp. 141–162.

Slocombe, M. (2005) “Men Spend More Money on Video Games Than Music: Nielsen Report.” Accessed January 12, 2008 from digital-lifestyles.info/2005/04/11/men-spendmore-money-on-video-games-than-music-nielsen-report/.

Sofia, Z. (1999) "Virtual Corporeality: A Feminist View." In J. Wolmark (Ed.), *The Cybersexualities Reader.* Edinburgh: Edinburgh University Press, pp. 55–68.

Soja, E. (1993) *Postmodern Geographies: The Reassertion of Space in Contemporary Social Theory.* London: Verso.

Sorapure, M. (2003) "Screening Moments, Scrolling Lives: Diary Writing on the Web." *Biography* 26 (1): 1–23.

Soysal, Y. (1994) *The Limits of Citizenship: Migrants and Postnational Membership in Europe.* Chicago: University of Chicago Press.

Spertus, E. (1991) "Why Are There So Few Female Computer Scientists?" MIT Artificial Intelligence Laboratory Technical Report. Accessed November 26, 2007 from ftp://publications.ai.mit.edu/ai-publications/pdf/AITR-1315.pdf.

Spink, A. and Zimmer, M. (2008) *Web Search: Multidisciplinary Perspectives.* Berlin: Springer-Verlag.

Springer, C. (1999) "The Pleasure of the Interface." In J. Wolmark (Ed.), *The Cybersexualities Reader.* Edinburgh: Edinburgh University Press, pp. 34–54.

Squire, K. (2002) "Cultural Framing of Computer/Video Games." *Game Studies* 2 (1). Accessed September 1, 2007 from www.gamestudies.org/0102/squire/.

Srivastava, L. (2006) "Mobile Mania, Mobile Manners." *Knowledge, Technology, and Policy* 19 (2): 7–16.

Stelarc (1991) "Prosthetics, Robotics and Remote Existence: Postevolutionary Strategies." *Leonardo* 24 (5): 591–594.

Stelarc (2002) "Probings." Interview with Joanna Zylinska and Gary Hall. In J. Zylinska (Ed.), *The Cyborg Experiments: The Extensions of the Body in the Media Age.* New York: Continuum, pp. 114–130.

Sterling, B. (1988a) "Preface." In Sterling (Ed.), *Mirrorshades: The Cyber-punk Anthology.* New York: Ace-Arbor House, pp. ix–xvi.

Sterling, B. (Ed.) (1988b) *Mirrorshades: The Cyberpunk Anthology.* New York: Ace-Arbor House.

Stern, B. B., Zinkhan, G. M., and Holbrook, M. B. (2005) "The Netvertising Image: Netvertising Image Communication Model (NICM) and Construct Definition." In M. R. Stafford and R. J. Faber (Eds.), *Advertising, Promotion, and New Media.* New Delhi: Prentice Hall of India, pp. 30–50.

Stohl, C. and Stohl, M. (2007) "Networks of Terror: Theoretical Assumptions and Pragmatic Consequences." *Communication Theory* 17: 93–124.

Stone, A. R. (2002) "Will the Real Body Please Stand Up? Boundary Stories About Virtual Cultures." In D. Bell and B. M. Kennedy (Eds.), *The Cybercultures Reader.* London and New York: Routledge, pp. 504–528.

Strasser, S. (1982) *Never Done.* New York: Random House.

Stratton, J. (1997) "Cyberspace and the Globalization of Culture." In D. Porter (Ed.), *Internet Culture.* New York: Routledge, pp. 253–275.

Taylor, C. and Pitman, T. (2007a) "Conclusion: Latin American Identity and Cyberspace." In C. Taylor and T. Pitman (Eds.), *Latin American Cyberculture and Cyberliterature.* Liverpool: Liverpool University Press, pp. 263–267.

Taylor, C. and Pitman, T. (Eds.) (2007b) *Latin American Cyberculture and Cyberliterature.* Liverpool: Liverpool University Press.

Taylor, P. and Bain, P. (2005) "'India Calling to the Far Away Towns': The Call Centre Labour Process and Globalization." *Work, Employment and Society* 19 (2): 261–282.

Taylor, P. J. (2004) *World City Network: A Global Urban Analysis.* London and New York: Routledge.

Terranova, T. (2000) “Free Labor: Producing Culture for the Digital Economy.” *Social Text* 18 (2): 34–58.

Thacker, E. (2004a) *Biomedia.* Minneapolis: University of Minnesota Press.

Thacker, E. (2004b) “Protocol Is As Protocol Does.” Foreword. In A. Galloway, *Protocol: How Control Exists After Decentralization.* Cambridge, MA: MIT Press, pp. xi–xxii.

Thacker, E. (2005) *The Global Genome: Biotechnology, Politics, and Culture.* Cambridge, MA: MIT Press.

Thien, D. (2005) “After or Beyond Feeling: A Consideration of Affect and Emotion in Geography.” *Area* 37 (4): 450–456.

Thomas, A. (2006) “Fan Fiction Online: Engagement, Critical Response and Affective Play through Writing.” *Australian Journal of Language and Literacy* 29 (3): 216–239.

Thomas, D. (2000) “Criminality on the Electronic Frontier: Corporality and the Judicial Construction of the Hacker.” In D. Thomas and B. D. Loader (Eds.), *Cybercrime: Law Enforcement, Security and Surveillance in the Information Age.* London and New York: Routledge, pp. 17–35.

Thomas, D. (2002) *Hacker Culture.* Minneapolis and London: Minnesota University Press.

Thomas, D. and Loader B. D. (2000) “Cybercrime: Law Enforcement, Security and Surveillance in the Information Age.” In D. Thomas and B. D. Loader (Eds.), *Cybercrime: Law Enforcement, Security and Surveillance in the Information Age.* London and New York: Routledge, pp. 1–13.

Thompson, J. B. (1995) *The Media and Modernity: A Social Theory of the Media.* Stanford: Stanford University Press.

Thornton, N. (2007) “Body, Nation, and Identity: Guillermo Gómez-Peña’s Performances on the Web.” In C. Taylor and T. Pitman (Eds.), *Latin*

American Cyberculture and Cyberliterature. Liverpool: Liverpool University Press, pp. 111–122.

Thornton, S. (1997) “General Introduction.” In K. Gelder and S. Thornton (Eds.), *The Subcultures Reader.* London: Routledge.

Thrift, N. (1996) *Spatial Formations.* London: Sage.

Thrift, N. (2004) “Intensities of Feeling: Towards a Spatial Politics of Affect.” *Geografiska Annaler Series B* 86: 57–78.

Thrift, N. (2005) *Knowing Capitalism.* London: Sage.

Thrupkaew, N. (2003) “Fan/tastic Voyage: A Journey into the Wide, Wild World of Slash Fiction.” *Bitch: Feminist Response to Pop Culture* 20. Accessed February 6, 2008 from www.bitchmagazine.com/archives/04_03slash/slash.shtml.

Tomasula, S. (2002) “Genetic Art and the Aesthetics of Biology.” *Leonardo* 35 (2): 137–144.

Tran, M. (2007) “Internet Access Cut Off in Burma.” *The Guardian,* September 28. Accessed February 1, 2008 from www.guardian.co.uk/burma/story/0,,2179427,00.html.

Travers, A. (2003) “Parallel Subaltern Feminist Counterpublics in Cyberspace.” *Sociological Perspectives* 46 (2): 223–237.

Turkle, S. (1995) *Life on Screen: Identity in the Age of the Internet.* New York: Simon and Schuster.

Turner, S. S. (1999) “Intersex Identities: Locating New Intersections of Sex and Gender.” *Gender and Society* 13 (4): 457–479.

Turow, J. and Nir, L. (2002) “The Internet and the Family: The Views of Parents and Youngsters.” In J. Turow and A. L. Kavanaugh (Eds.), *The Wired Homestead: An MIT Press Sourcebook on the Internet and the Family.* Cambridge, MA: MIT Press, pp. 161–206.

Tychsen, A., Hitchens, M., Brolund, T., and Kavakli, M. (2006) "Live Action Role-Playing Games: Control, Communication, Storytelling and MMORPG Similarities." *Games and Culture* 1 (3): 252–275.

United Nations Economic and Social Council (2000, July 25-August 1) "Development and International Cooperation in the 21st Century: The Role of Information Technology in the Context of a Knowledge-Based Global Economy." Accessed March 22, 2008 from www.un.org/documents.

Unsworth, L. (2006) *E-literature for Children: Enhancing Digital Literacy Learning.* London and New York: Routledge.

Van Loon, J. (2002) *Risk and Technological Culture: Towards a Sociology of Virulence.* London and New York: Routledge.

Vargas, J. A. (2005) "Taking the Controllers." *Washington Post,* August 6. Accessed January 12, 2008 from www.washingtonpost.com/wp-dyn/content/article/2005/08/05/AR2005 080501938.html.

Varghese, L. (2003) "Will the Real Indian Woman Log-On? Diaspora, Gender, and Comportment." In R. C. Lee and S.-L. C. Wong (Eds.), *Asian America.Net: Ethnicity, Nationalism, and Cyberspace.* New York and London: Routledge, pp. 235–248.

Veciana-Suarez, A. (2006) "Growing Up Online." In A. Rolls (Ed.), *New Media. The Reference Shelf* 78 (2): 37–40.

Vegh, S. (2002) "Hacktivists or Cyberterrorists? The Changing Media Discourse on Hacking." *First Monday.* Accessed October 16, 2007 from www.firstmonday.org/issues/issue7_10/ vegh/index.html.

VNS Matrix (1991) "The Cyberfeminist Manifesto for the 21st Century." Archived at www. sysx.org/gashgirl/VNS/TEXT/PINKMANI.HTM. Accessed October 25, 2007.

Vogelstein, F. (2007) "As Google Challenges Viacom and Microsoft, Its CEO Feels Lucky." *Wired,* April 9. Accessed November 5, 2007 from

www.wired.com/techbiz/people/news/2007/04/mag_schmidt_qa?currentPage=all.

Vogt, C. and Knapman, S. (2008) "The Anatomy of Social Networks." *Market Leader* 40. [Knowledge Exchange and Information Center, Mudra Institute of Communication, Ahmedabad, India.]

Wajcman, J. (1993) *Feminism Confronts Technology.* Polity: Cambridge.

Wakeford, N. (2002) "Cyberqueer." In D. Bell and B. M. Kennedy (Eds.), *The Cybercultures Reader.* London and New York: Routledge, pp. 403–415.

Waldby, C. (1997) "Revenants: The Visible Human Project and the Digital Uncanny." *Body and Society* 3 (1): 1–16.

Wall, D. (2001) "Cybercrimes and the Internet." In D. Wall (Ed.), *Crime and the Internet.* London: Routledge.

Wallace, M. (2005) "The Gaming is Virtual. The Profit is Real." *New York Times,* May 29. Accessed December 26, 2007 from www.nytimes.com/2005/05/29/business/yourmoney/29game.html?_r=1&oref=slogin.

Walsh, L. and Barbara, J. (2006) "Speed, International Security, and 'New War' Coverage in Cyberspace." *Journal of Computer-Mediated Communication* 12: 189–208.

Walton, H. (2004) "The Gender of the Cyborg." *Theology and Sexuality* 10 (2): 33–44.

Warf, B. and Vincent, P. (2007) "Multiple Geographies of the Arab Internet." *Area* 39 (1): 83–96.

Warschauer, M. (2000) "Language, Identity, and the Internet." In B. Kolko, L. Nakamura, and G. B. Rodman (Eds.), *Race in Cyberspace.* London and New York: Routledge, pp. 151–170.

Watson, L. (2007) "Pornography and Public Reason." *Social Theory and Practice* 33 (3): 467–488.

Weber, T. (2006) "Why Bill Gates' World is Flat." *BBC News,* January 29. Accessed November 9, 2007 from news.bbc.co.uk/1/hi/business/4660244.stm.

Webster, F. (2003) *Theories of the Information Society,* 2nd ed. London: Routledge.

Wellman, B. and Gulia, M. (1999) "Netsurfers Don't Ride Alone: Virtual Communities as Communities." In B. Wellman (Ed.), *Networks in the Global Village.* Westview, Boulder, CO. Accessed April 13, 2008 from www.chass.utoronto.ca/~wellman/publications/netsurfers/netsurfers.pdf.

Wellman, B. and Haythornthwaite, C. (Eds.) (2000) *The Internet in Everyday Life.* Malden, MA: Blackwell.

Wheeler, J., Aoyama, Y., and Warf, B. (Eds.) (2000) *Cities in the Telecommunications Age: The Fracturing of Geographies.* London: Routledge.

White, M. (2003) "Too Close to See: Men, Women, and Webcams." *New Media and Society* 5 (1): 7–28.

White, M. (2006) "Television and Internet Differences by Design: Rendering Liveness, Presence, and Lived Space." *Convergence* 12 (3): 341–355.

Whiteside, S. (2008) "Social Networking in the UK: A Summary of an OfCom Report into Attitudes, Behaviours and Use." World Advertising Research Center. [Knowledge Exchange and Information Center, Mudra Institute of Communication, Ahmedabad, India.]

Whitty, M. T. and Carr, A. N. (2003) "Cyberspace as Potential Space: Considering the Web as a Playground to Cyberflirt." *Human Relations* 56 (7): 869–891.

Wilding, F. (1998) "Where's the Feminism in Cyberfeminism?" *N.Paradoxa* 1 (2): 6–13.

Wilkie, T. (1993) *Perilous Knowledge: The Human Genome Project and its Implications.* Berkeley: University of California Press.

Wilkinson, C., Allan, S., Anderson, A., and Petersen, A. (2007) "From Uncertainty to Risk: Scientific and News Media Portrayals of Nanoparticle Safety." *Health, Risk and Society* 9 (2): 145–157.

Williams, J. P. (2006) "Authentic Identities: Straightedge Subculture, Music, and the Internet." *Journal of Contemporary Ethnography* 35 (2): 173–200.

Wilska, T.-A. and Pedrozo, S. (2007) "New Technology and Young People's Consumer Identities: A Comparative Study between Finland and Brazil." *Young* 15 (4): 343–368.

Wilson, S. (2002) *Information Arts: Intersections of Art, Science, and Technology.* Cambridge, MA: MIT Press.

Wilson, S. B., McIntosh,W. D., and Insana II, S. P. (2007) "Dating Across Race: An Examination of African American Internet Personal Advertisements." *Journal of Black Studies* 37 (6): 964–982.

Woledge, E. (2005) "Decoding Desire: From Kirk and Spock to K/S." *Social Semiotics* 15: 235–250.

Wolfe, C. (2007) "Bioethics and the Posthumanist Imperative." In E. Kac (Ed.), *Signs of Life: Bio Art and Beyond.* Cambridge, MA: MIT Press, pp. 95–114.

Wolfe, C. (2008) "Thinking Other-Wise: Cognitive Science, Deconstruction and the (Non) Speaking (Non)Human Subject." Accessed from www.carywolfe.com/txt/Animal_Subjects_06_wolfe.pdf.

Woodland, R. (2002) "Queer Spaces, Modem Boys and Pagan Statues: Gay/Lesbian Identity and the Construction of Cyberspace." In D. Bell and B. M. Kennedy (Eds.), *The Cybercultures Reader.* London and New York: Routledge, pp. 416–431.

World Bank (n.d.) "Indicators for Monitoring Gender and ICT." Accessed December 6, 2007 from go.worldbank.org/VDY0ST50Y0.

World Transhumanist Association (2002) "The Transhumanist Declaration." Accessed from www.transhumanism.org/index.php/WTA/declaration/.

Yar, M. (2006) *Cybercrime and Society.* London: Sage.

Yee, N. (2006) "The Labor of Fun: How Video Games Blur the Boundaries of Work and Play." *Games and Culture* 1 (1): 68–71.

Young, I. M. (1990) *Justice and the Politics of Difference.* Princeton: Princeton University Press.

Zdenek, S. (1999) "Rising up from the MUD: Inscribing Gender in Software Design." *Discourse and Society* 10 (3): 379–409.

Zickmund, S. (2002) "Approaching the Radical Other: The Discursive Culture of Cyberhate." In D. Bell and B. M. Kennedy (Eds.), *The Cybercultures Reader.* London and New York: Routledge, pp. 237–253.

Zimmer, M. (2008) "The Gaze of the Perfect Search Engine: Google as an Infrastructure of Dataveillance." In A. Spink and M. Zimmer (Eds.), *Web Search: Multidisciplinary Perspectives.*Berlin: Springer-Verlag, pp. 77–99.

